


Familier nyctasophe {1}{B}



Créature : zombie **C**


Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier nyctasophe {1}{B}



Créature : zombie **C**


Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier nyctasophe {1}{B}



Créature : zombie **C**


Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier nyctasophe {1}{B}



Créature : zombie **C**


Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychatog {1}{U}{B}



Créature : atog U


Défaussez-vous d'une carte : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Exilez deux cartes de votre cimetière : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychatog {1}{U}{B}



Créature : atog U

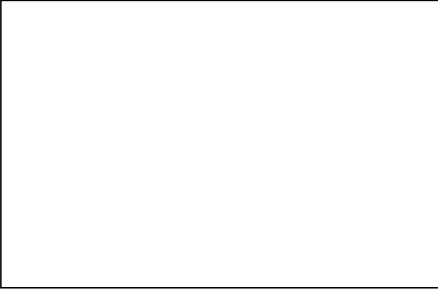
Défaussez-vous d'une carte : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Exilez deux cartes de votre cimetière : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychatog {1}{U}{B}



Créature : atog U

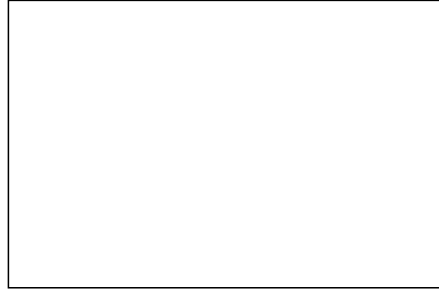
Défaussez-vous d'une carte : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Exilez deux cartes de votre cimetière : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychatog {1}{U}{B}



Créature : atog U


Défaussez-vous d'une carte : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Exilez deux cartes de votre cimetière : Le Psychatog gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Édit de Chaînes {1}{B}



Rituel U
Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Édit de Chaînes {1}{B}



Rituel U
Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Édit de Chaînes {1}{B}



Rituel U
Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur {3}{U}



Rituel U
Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement

{4}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez tous les permanents dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement

{4}{U}{U}



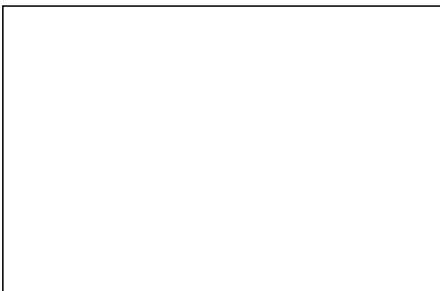
Rituel

R

Renvoyez tous les permanents dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau



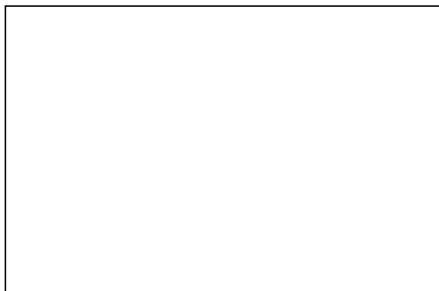
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colisée céphalide



Terrain

U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.
<i>Seuil</i> ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colisée céphalide



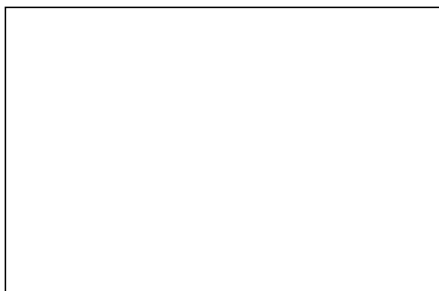
Terrain

U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.
<i>Seuil</i> ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

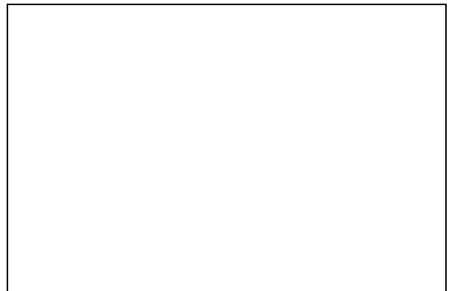
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain


R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}



Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}



Éphémère

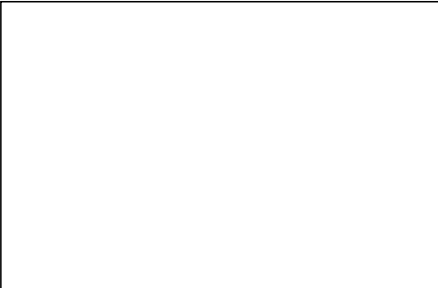
U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}



Éphémère

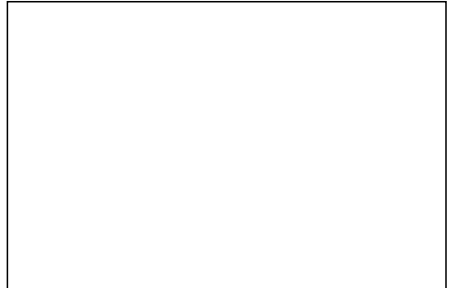
U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}



Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion

{2}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion

{2}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion

{2}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion

{2}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé

{2}{U}



Éphémère

R

Vous pouvez révéler une carte d'éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé

{2}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez révélez une carte d'éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait rusé

{2}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez révélez une carte d'éphémère que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait rusé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable

{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassinat

{2}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature verte ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable

{B}



Éphémère

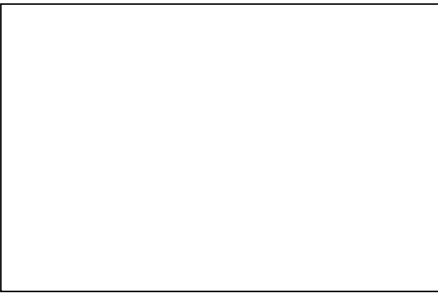
C

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable

{B}



Éphémère

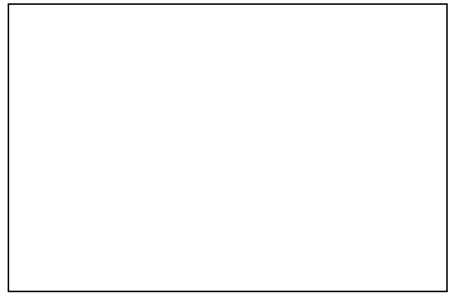
C

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduction de la concession

{B}



Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Flashback {B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibernation

{2}{U}



Éphémère

U

Renvoyez tous les permanents verts dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pénurie de mana

{2}{U}

Éphémère

R

Engagez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle et ce joueur perd tout le mana non-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reculade

{1}{U}{B}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse selon Téfeiri

{1}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez le sort ou la capacité ciblé qu'un adversaire contrôle et qui cible un terrain que vous contrôlez. Si la capacité d'un permanent est contre-carrée de cette manière, détruisez ce permanent.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast