

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 Familiar 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 Familiar 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 Familiar nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier nyctasophe

{1}{B}



Créature : zombie

C

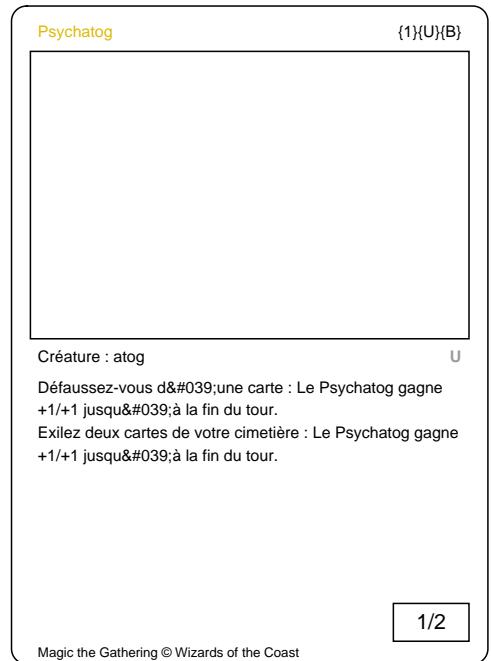
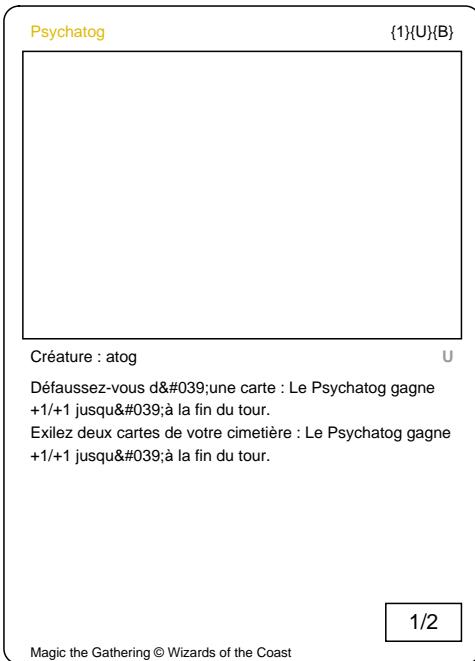
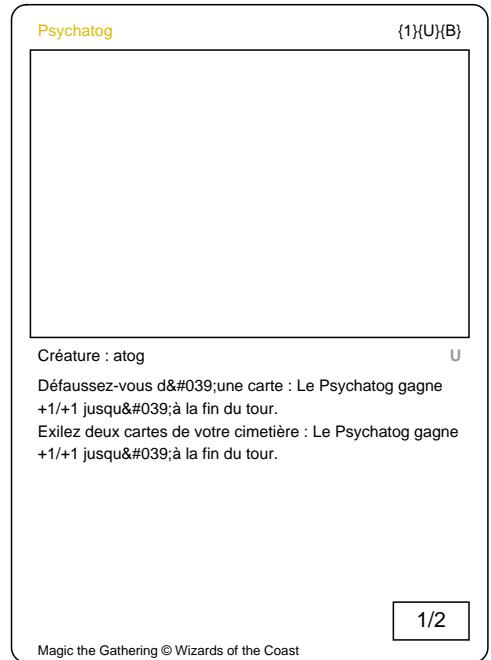
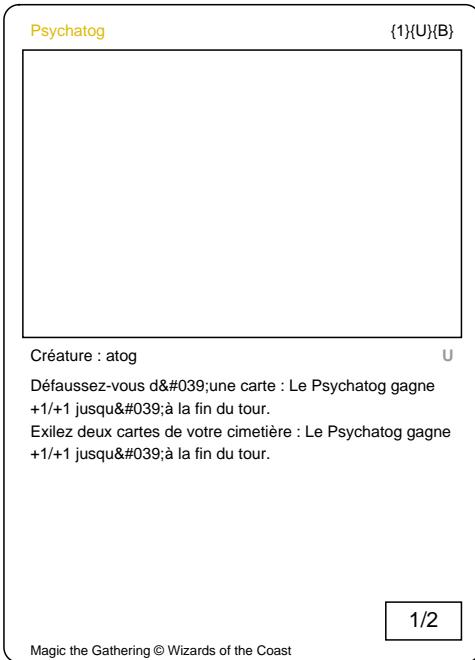
Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

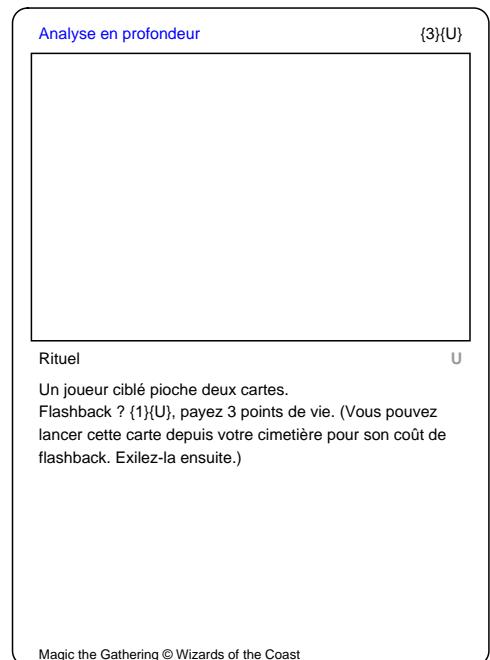
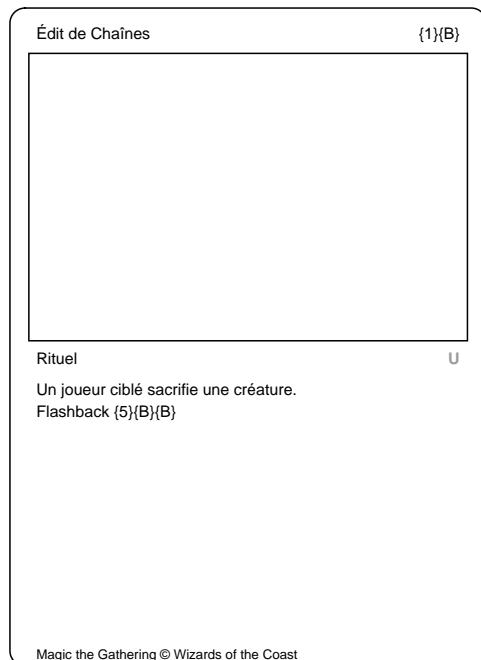
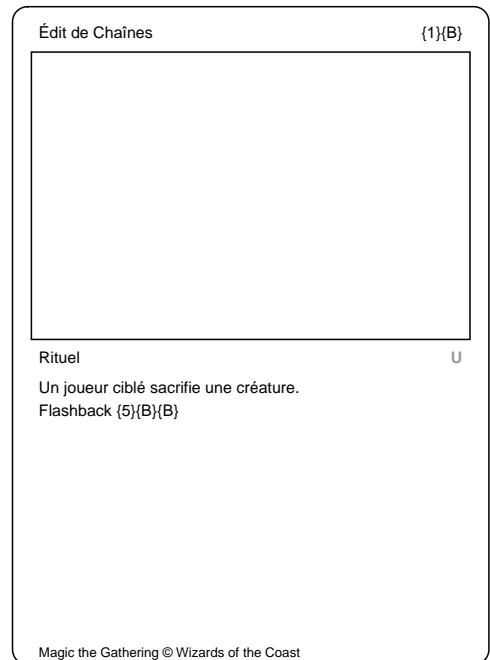
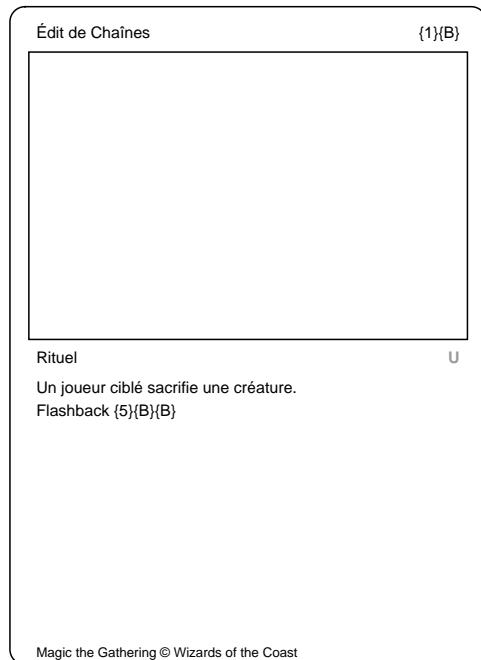
{1}{B} : Régénérez le Familiar nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau



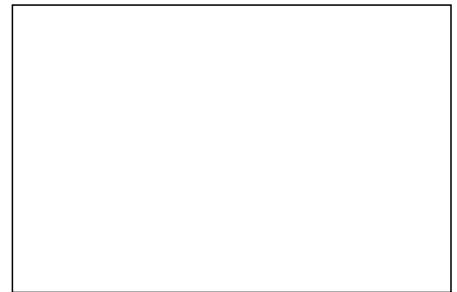
Terrain

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.

Seuil ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. 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.

Seuil ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. 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

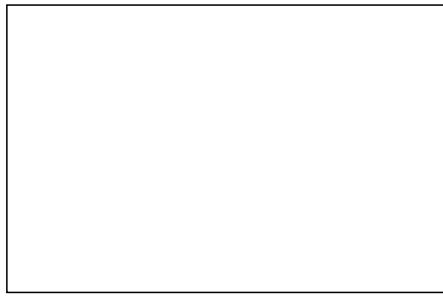
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



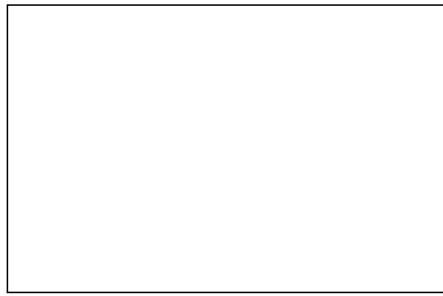
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



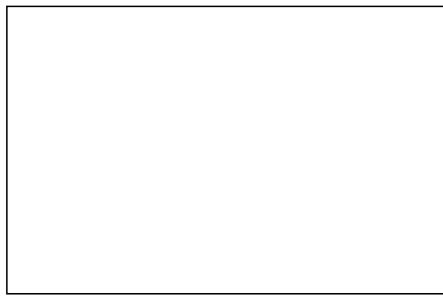
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



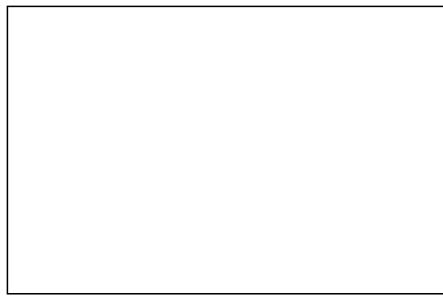
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

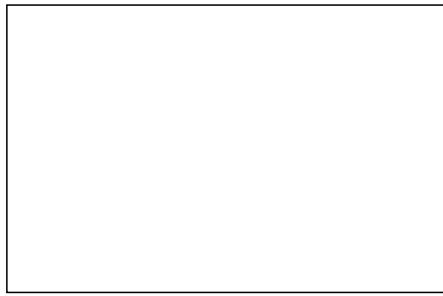
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



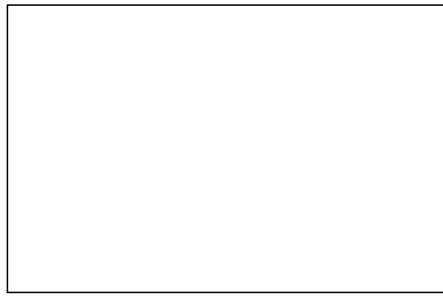
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



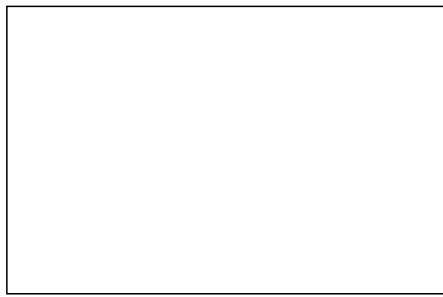
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



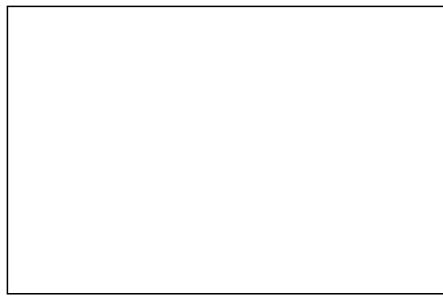
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

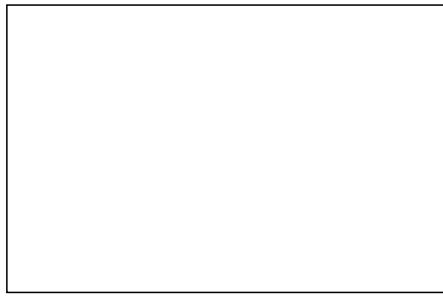
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

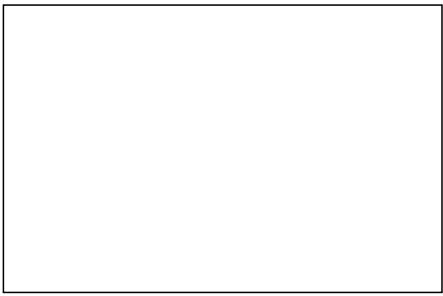


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

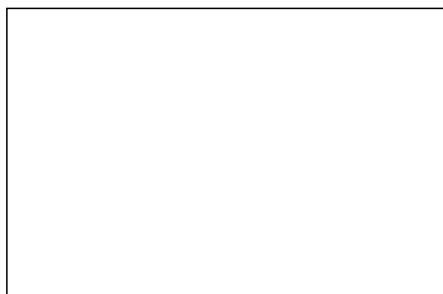


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



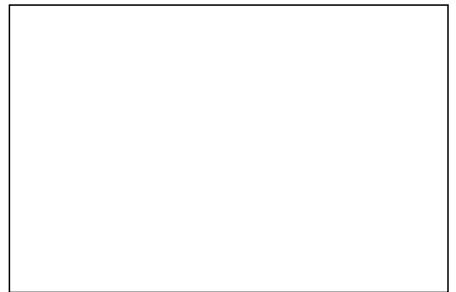
Terrain

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

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

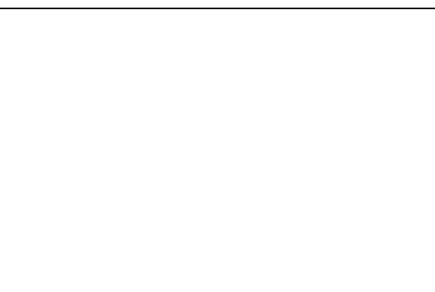
R

{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

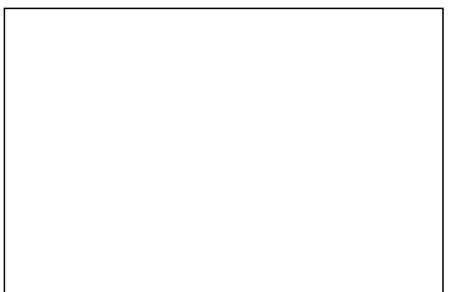
R

{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

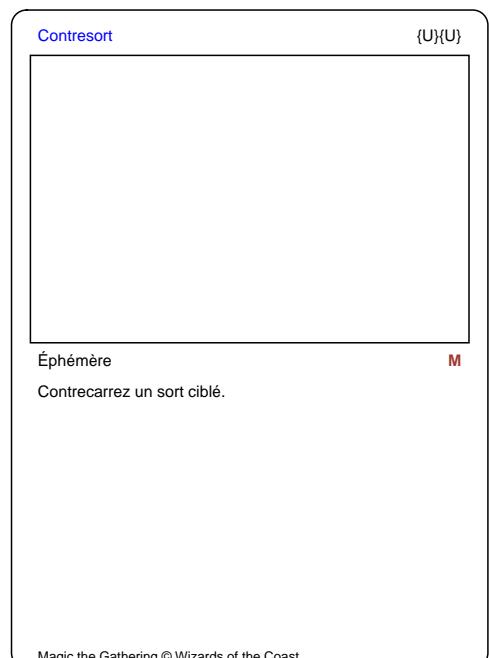
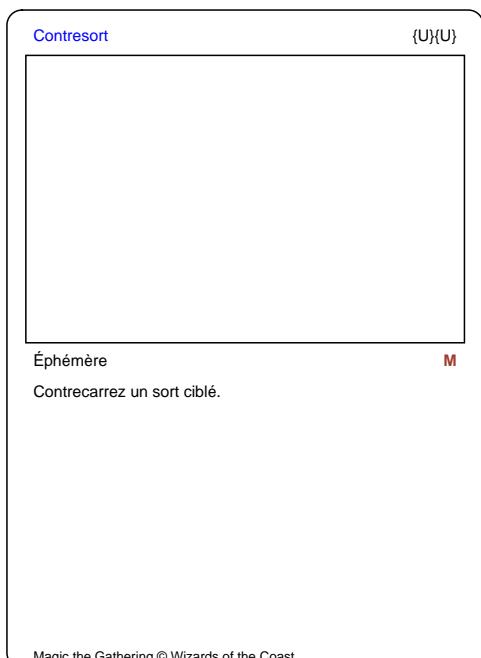
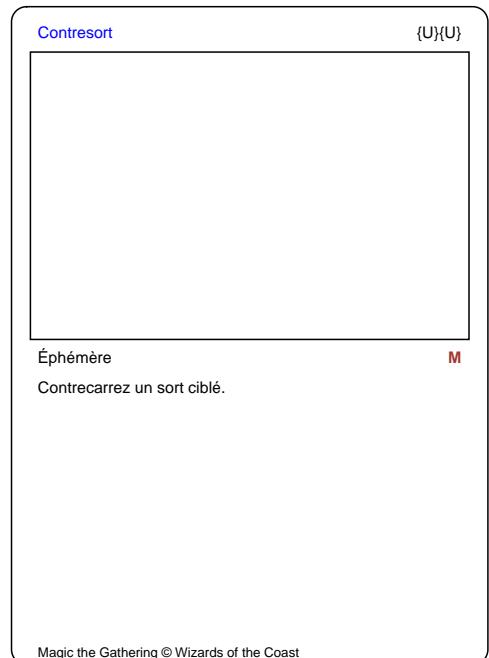
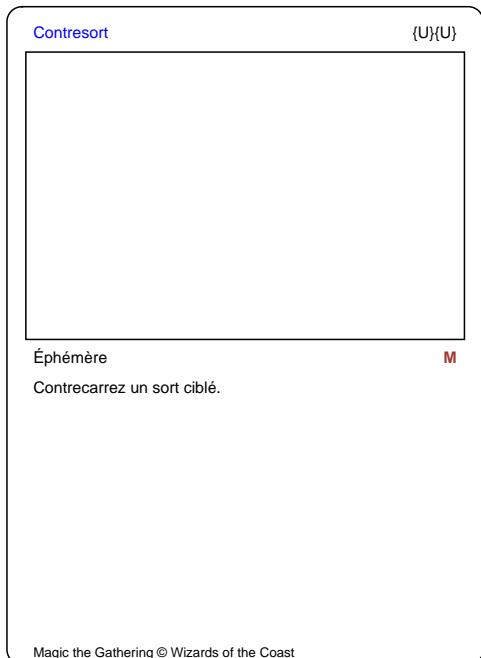
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

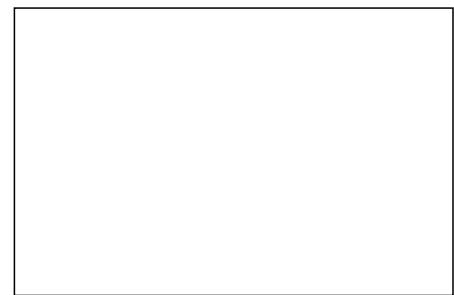
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.

Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

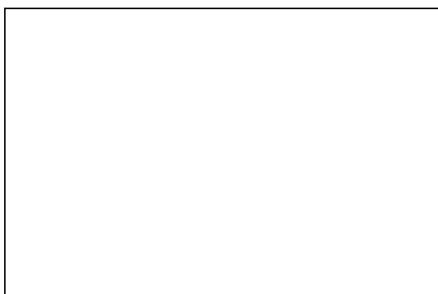
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.

Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

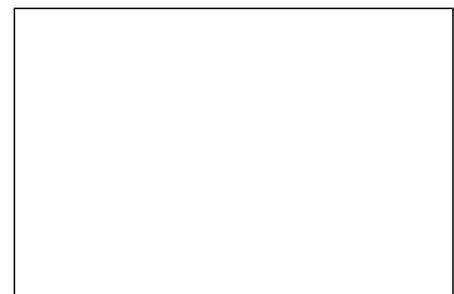
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.

Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion

{2}{U}



Éphémère

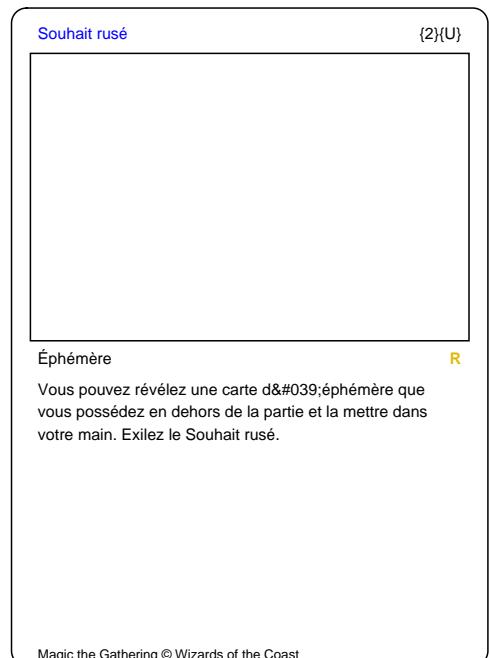
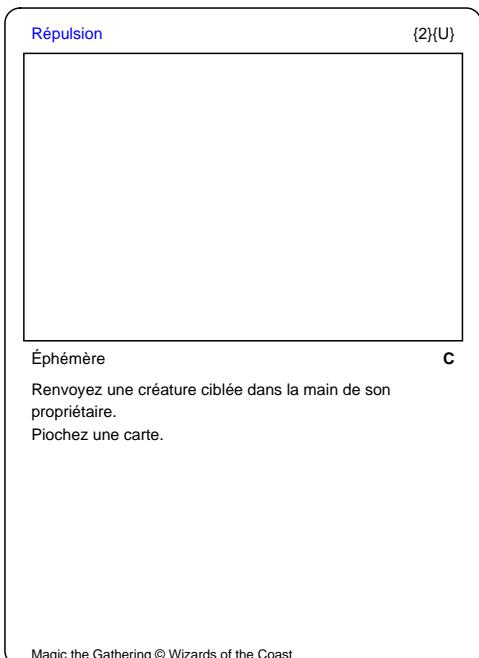
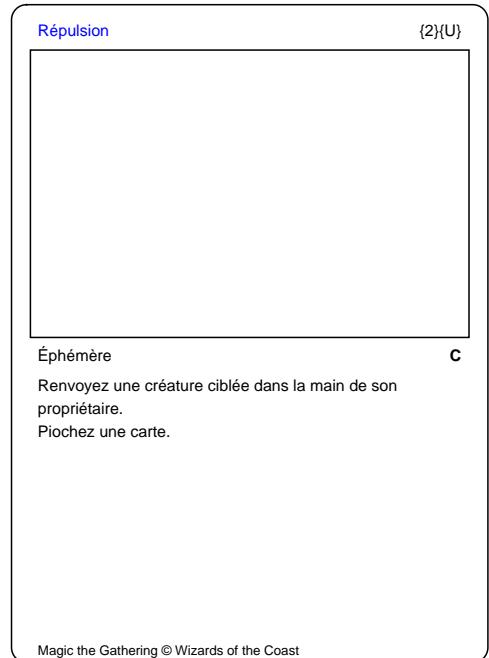
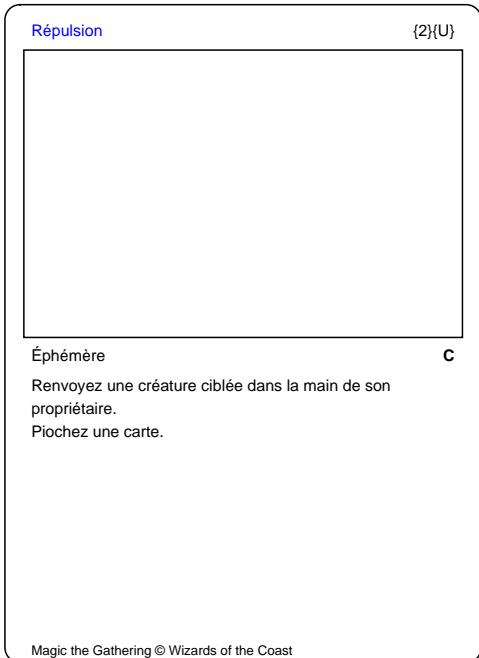
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}



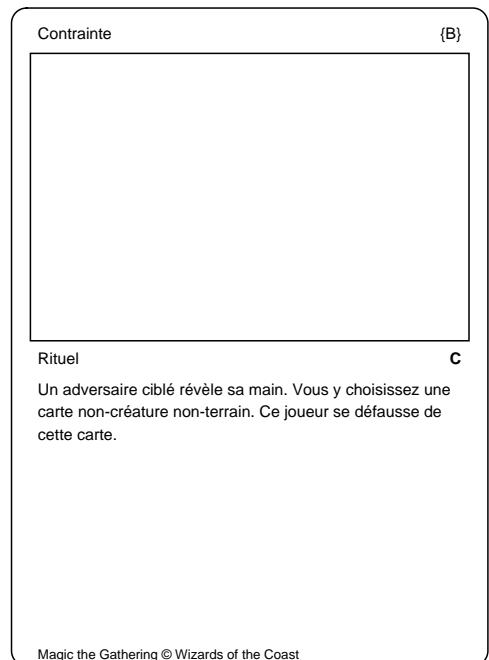
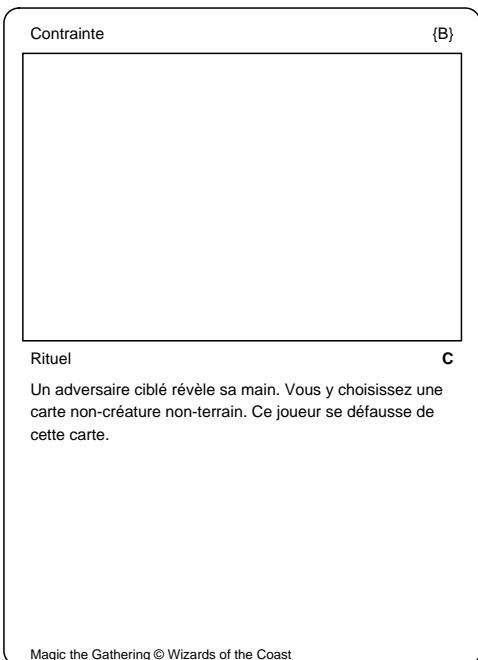
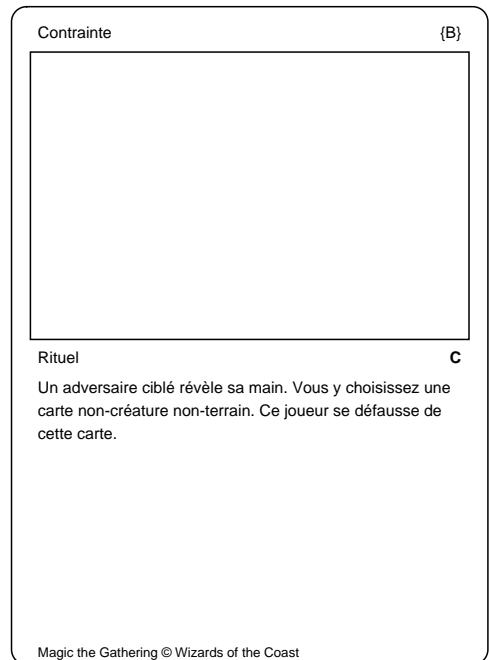
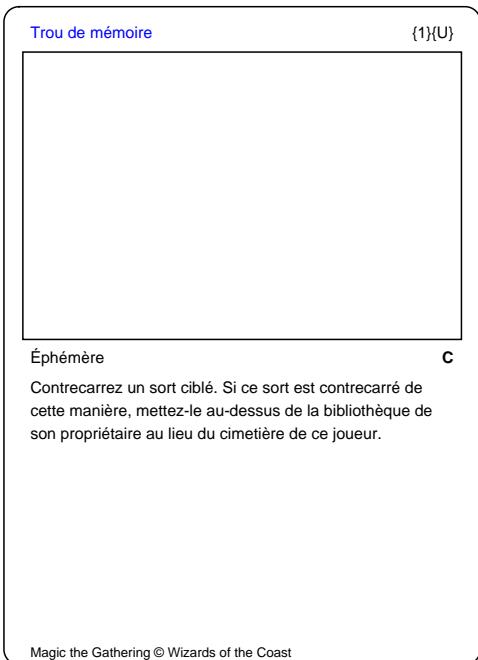
Éphémère

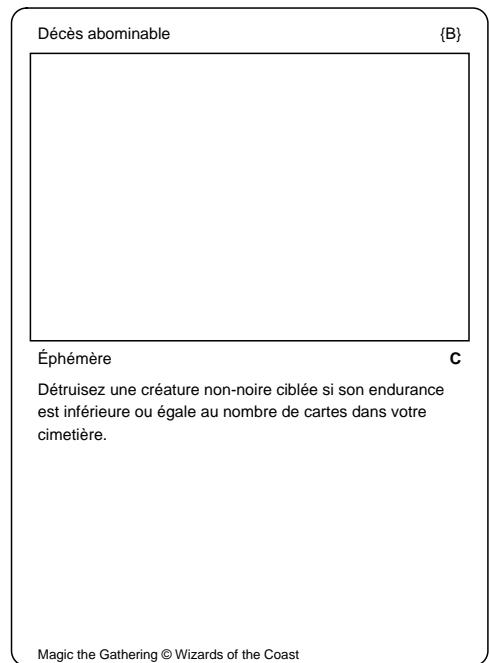
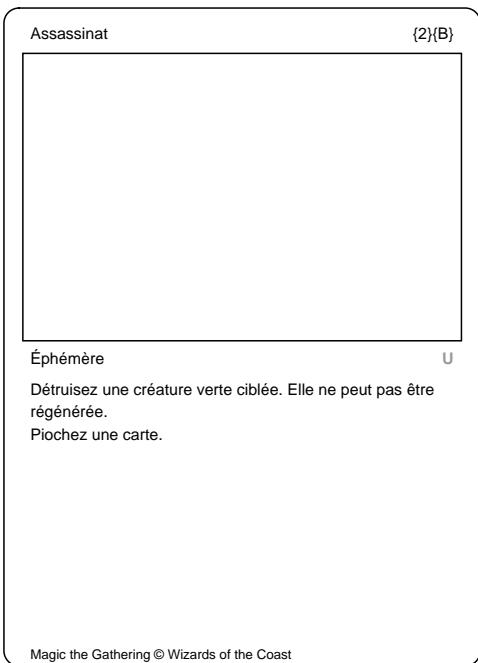
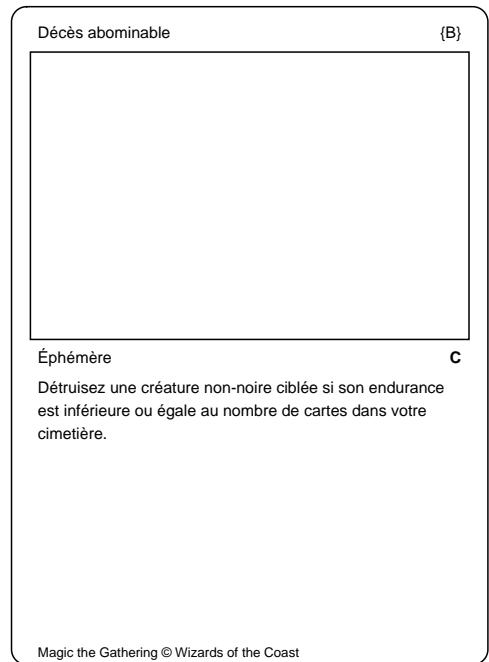
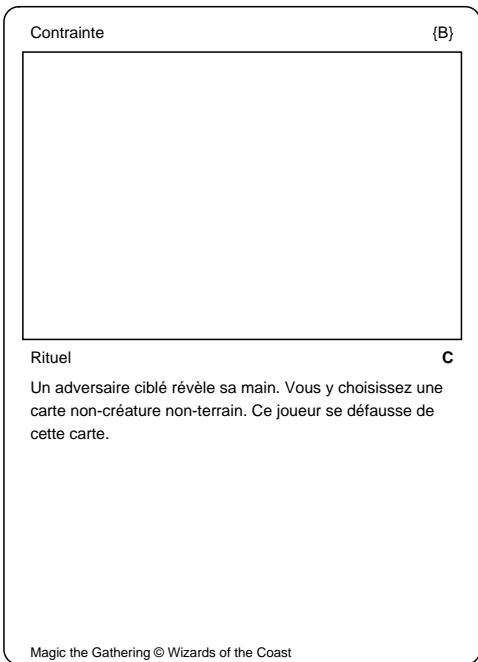
C

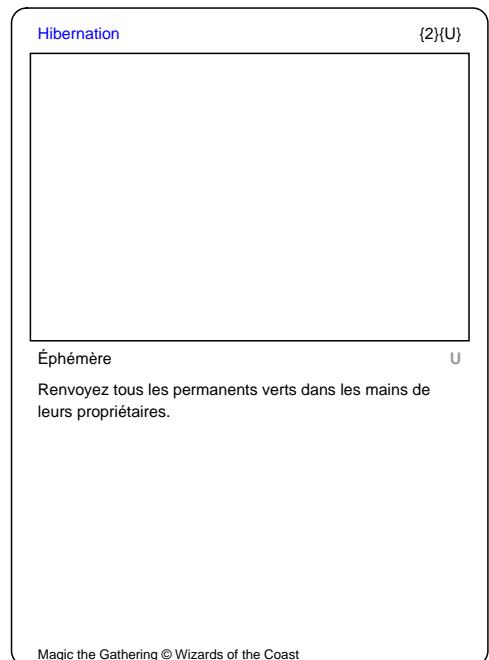
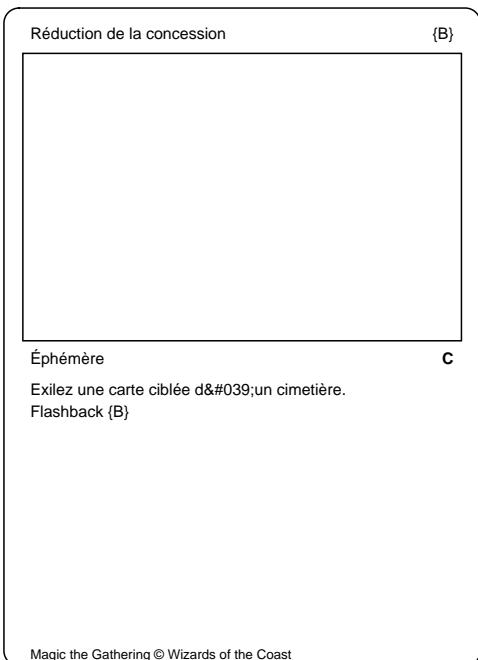
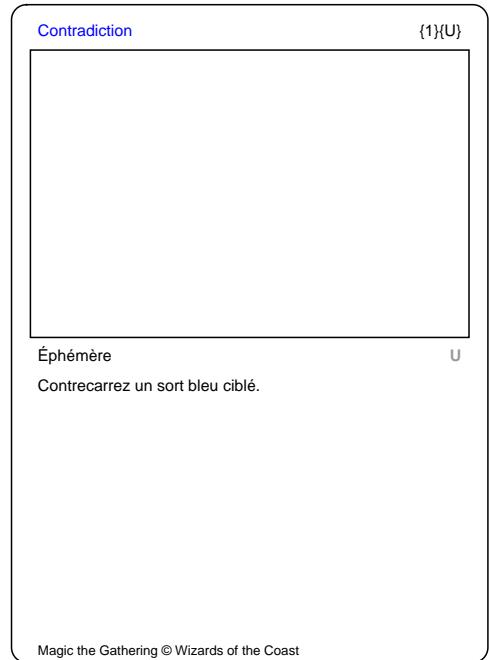
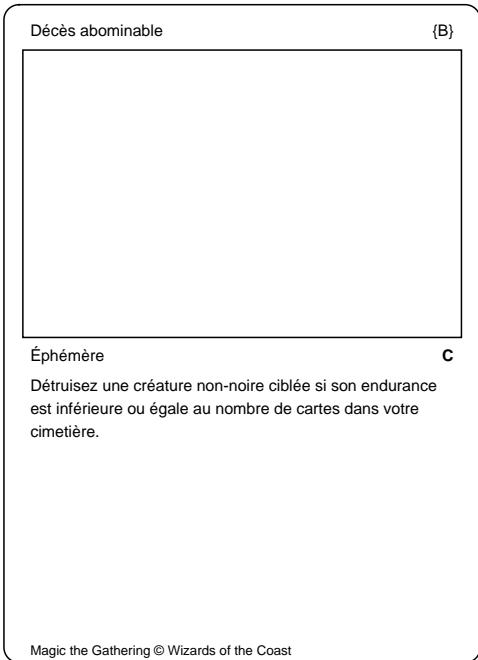
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

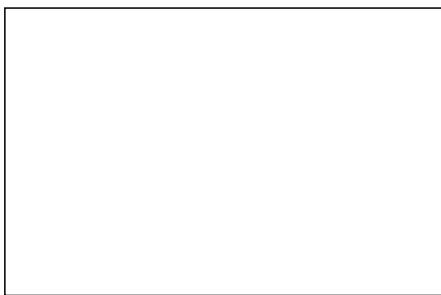






Pénurie de mana

{2}{U}



Éphémère

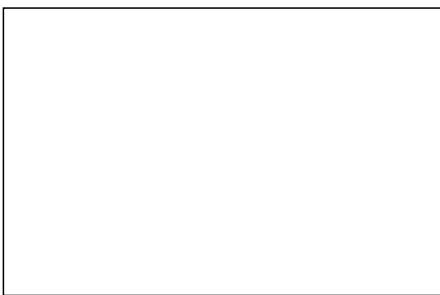
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast