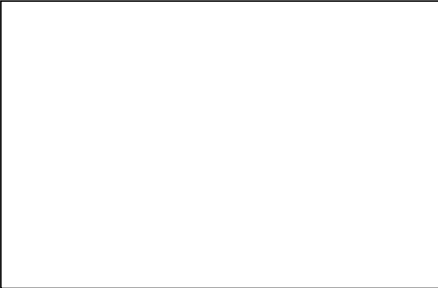


Familier nyctasophe {1}{B}



Créature : zombie **C**

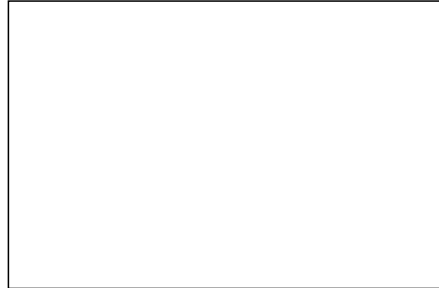
Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{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

Kavru languefeu {3}{R}




Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

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

Kavru languefeu {3}{R}




Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

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

Contrainte {B}

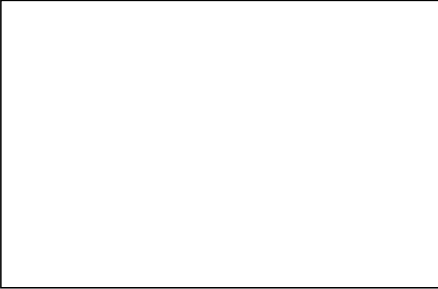


Rituel C

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

Psychatog {1}{U}{B}



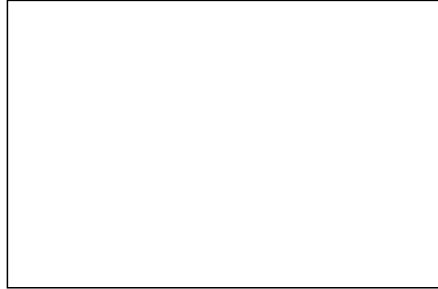
Créature : atog U

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

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

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

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

Bassin réfléchissant

Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

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

Brisants shivâns

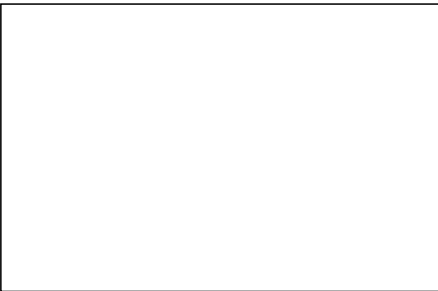
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



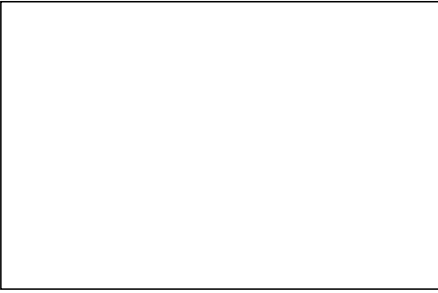
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



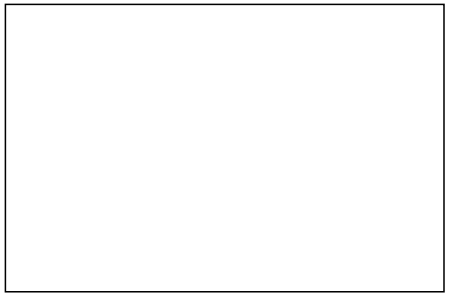
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

C

{U}

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&lt;br/&lt;img&lt;br/&lt;width=&amp;quot;65&amp;quot;&lt;br/&lt;uot;&lt;br/&lt;align=&amp;quot;center&amp;quot;&lt;br/&lt;p;quot;&lt;br/&lt;src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&lt;br/&lt;amp;amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;br/&lt;p;lt;/center&amp;gt;

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

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

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

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

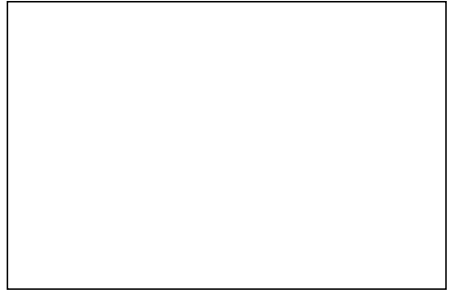
C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

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

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

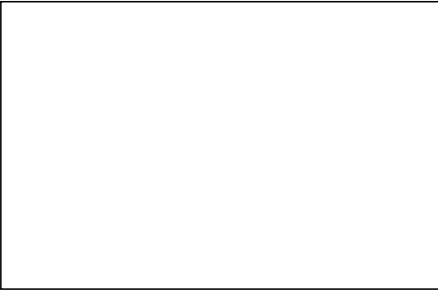
C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

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

Feu // Glace {1}{R}



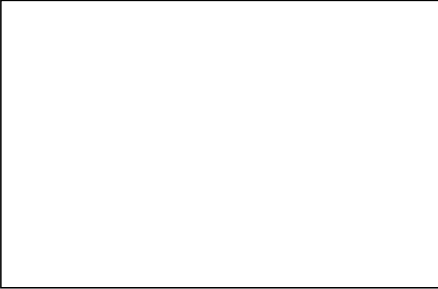
Éphémère R

Feu
{1}{R}
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace {1}{R}



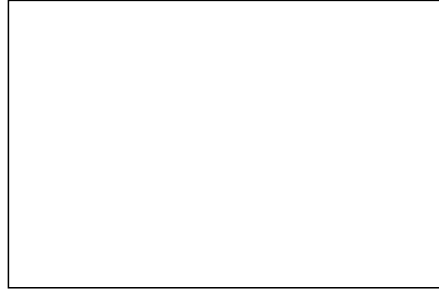
Éphémère R

Feu
{1}{R}
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace {1}{R}



Éphémère R

Feu
{1}{R}
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace

{1}{R}

Éphémère

R

Feu

{1}{R}

Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace

{1}{U}

Engagez un permanent ciblé.

Piochez une carte.

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

Échos obsédants

{3}{B}{B}

Rituel

R

Exilez toutes les cartes du cimetière du joueur ciblé qui ne sont pas des cartes de terrain de base. Pour chaque carte exilée de cette manière, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trépas

{2}{B}

Rituel

U

Détruisez toutes les créatures vertes. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion

{X}{R}

Rituel

U

Détruisez chaque artefact ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X.

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

Pyrosalve

{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un -

? Contrecarrez un sort ciblé s'il est bleu.

? Détruisez un permanent ciblé s'il est bleu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort rouge ciblé.

? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire bleue

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort rouge ciblé.

? Détruisez un permanent rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle

{2}{B}



Enchantement

U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle

{2}{B}



Enchantement

U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast