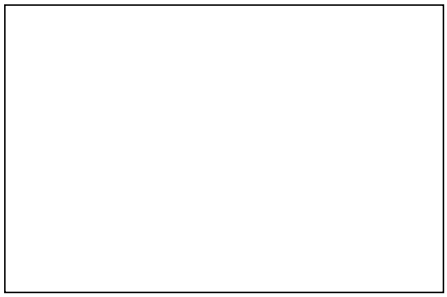
Drakôn clinquant {1}{U}



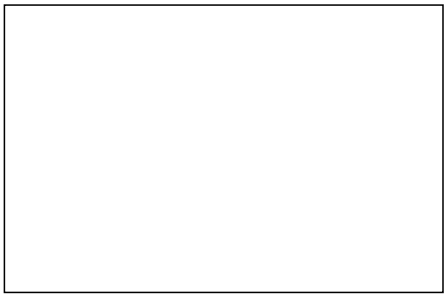
Créature : drakôn R

Vol
Quand le Drakôn clinquant arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle du Drakôn clinquant et de jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si vous ne le faites pas ou ne pouvez pas faire un échange, sacrifiez le Drakôn clinquant. Cette capacité se résout si sa cible devient illégale.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palinchrone {5}{U}{U}



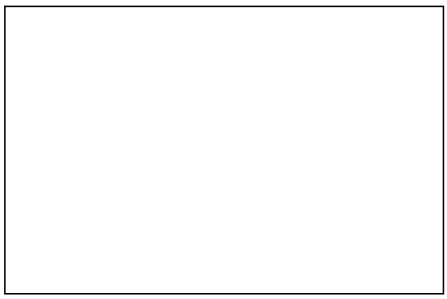
Créature : illusion R

Vol
Quand le Palinchrone arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à sept terrains.
{2}{U}{U} : Renvoyez le Palinchrone dans la main de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erayo, ascendante soratami {1}{U}



Créature légendaire : lunaréen et moine R

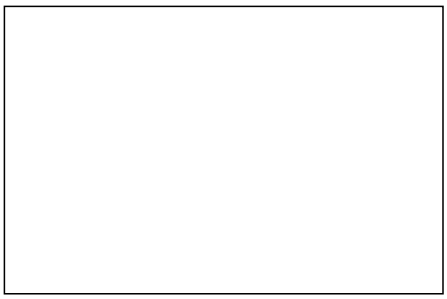
Vol
À chaque fois que le quatrième sort d'un tour est lancé, inversez Erayo, ascendante soratami.

Essence d'Erayo
Enchantement légendaire
À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort chaque tour, contrecarrez ce sort.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



Créature : méduse C

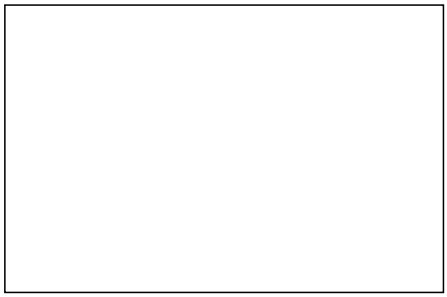
Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace {1}{U}



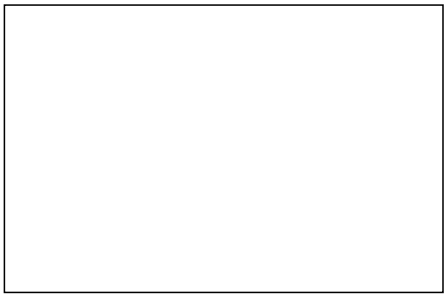
Créature : horreur R

Défenseur
Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

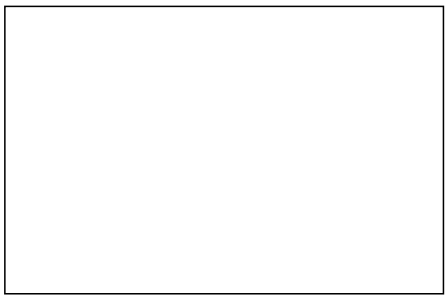


Rituel C

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

Talrand, invocateur céleste {2}{U}{U}



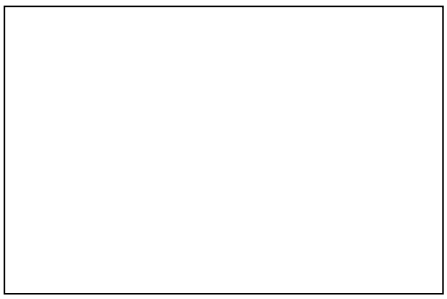
Créature légendaire : ondin et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effet tunnel {5}{U}



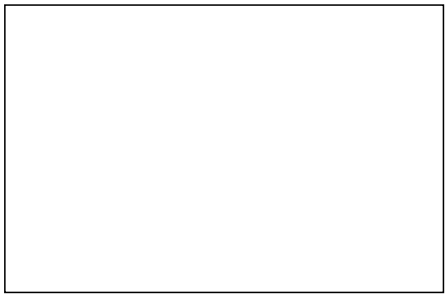
Rituel R

Choisissez un nom de carte. Un joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte avec ce nom soit révélée. Si c'est le cas, ce joueur met le reste des cartes révélées dans son cimetière et met la carte avec le nom choisi au-dessus de sa bibliothèque. Sinon, le joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

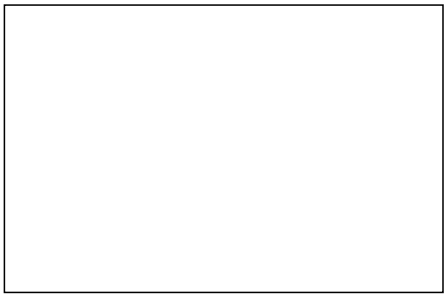


Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

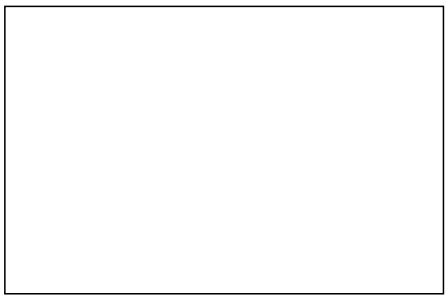


Rituel **U**

Piochez une carte. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subornation {3}{U}{U}

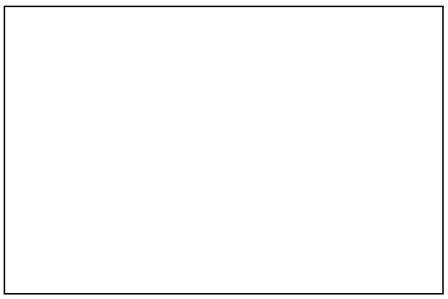


Rituel **M**

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

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 **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

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

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

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

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

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

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

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

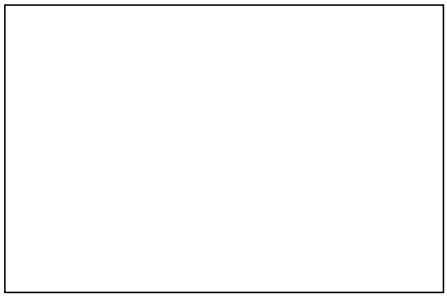
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

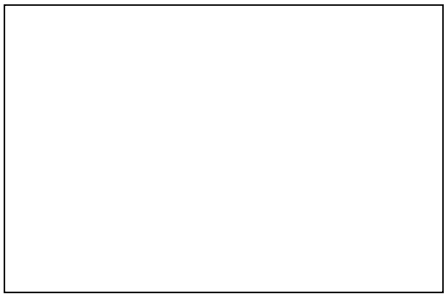


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

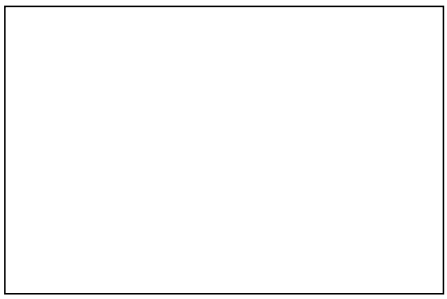


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures

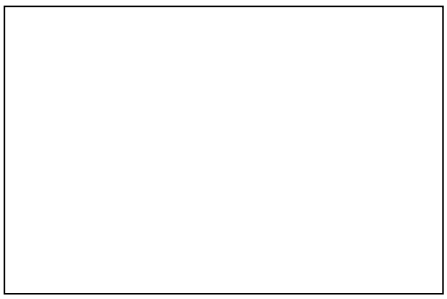


Terrain neigeux légendaire R

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.
{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.
Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}



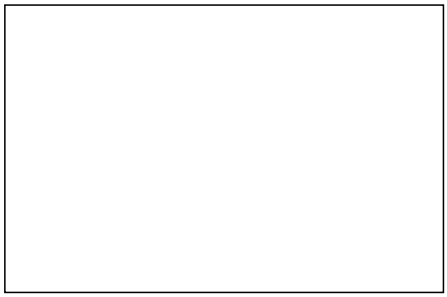
Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}

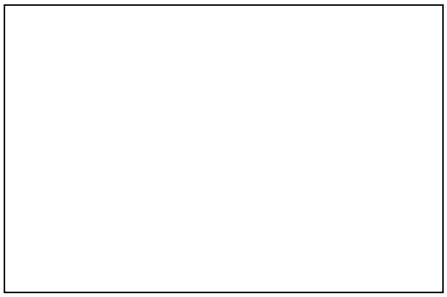


Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran {4}

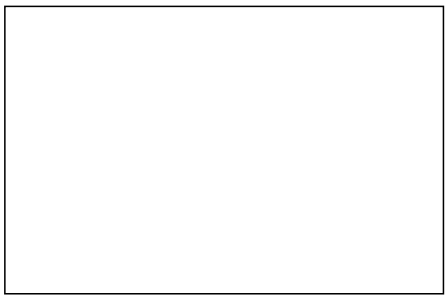


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}

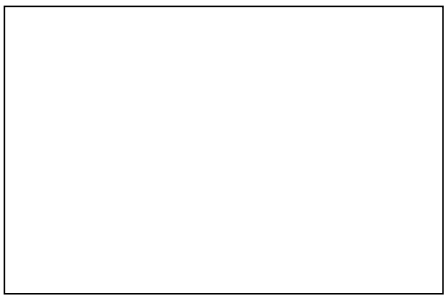


Artefact R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers vedalkens {3}



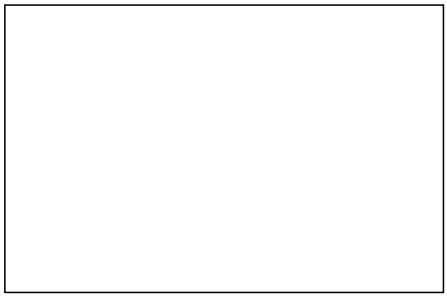
Artefact M

Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Fers vedalkens pendant votre étape de dégagement.
{2}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez aussi longtemps que les Fers vedalkens restent engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

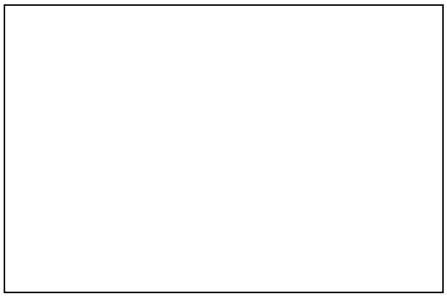


Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de saphir {2}

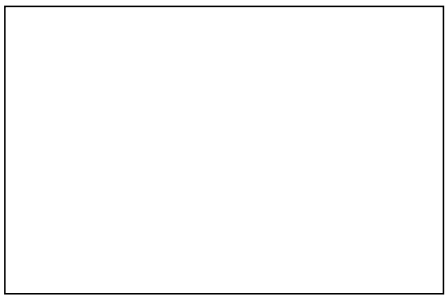


Artefact R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}

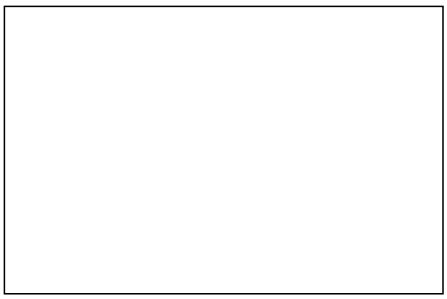


Artefact R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}



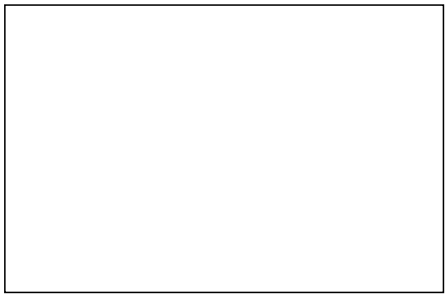
Artefact U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}



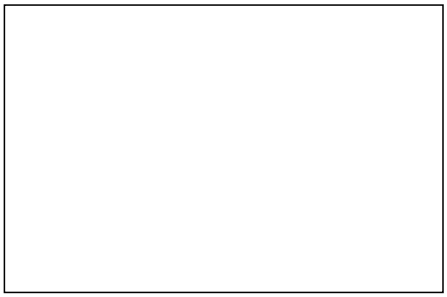
Artefact **C**

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, le sage de la lune {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Tamiyo **M**

{+1} : Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

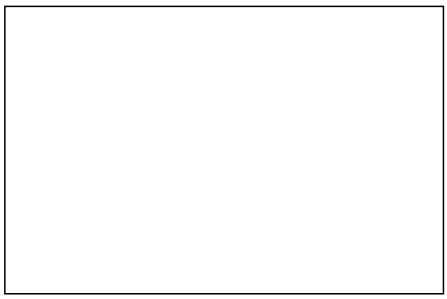
{-2} : Piochez une carte pour chaque créature engagée qu'un joueur ciblé contrôle.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

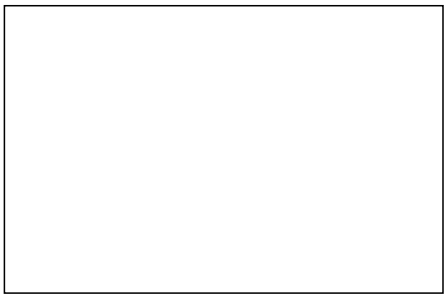
{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abolir {1}{U}



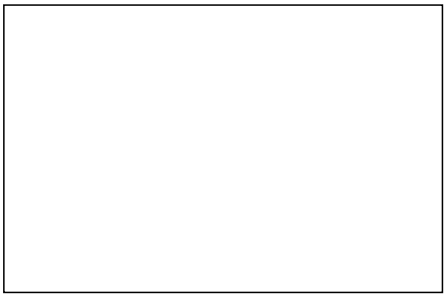
Éphémère **U**

Renvoyez un sort ciblé ou une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation {1}{U}

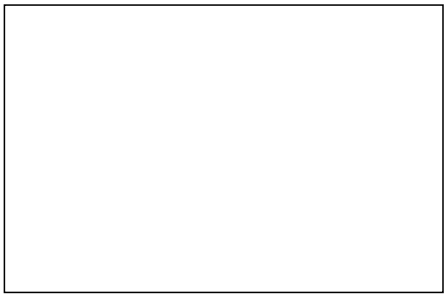


Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse {1}{U}

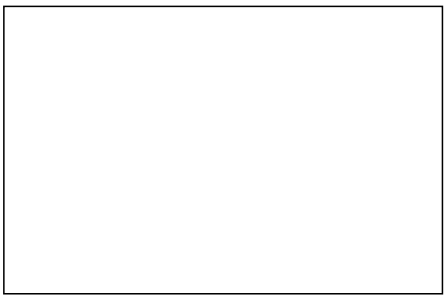


Éphémère **U**

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang {U}{U}

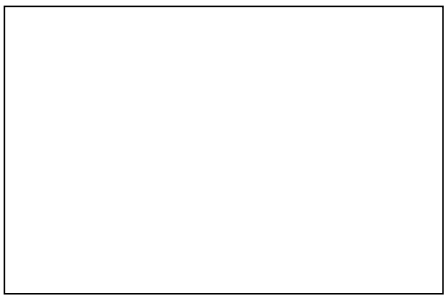


Éphémère **C**

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement {2}{U}{U}



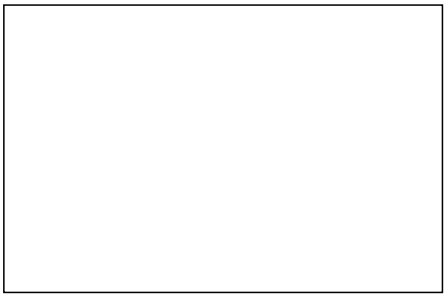
Éphémère **U**

Contrecarrez un sort ciblé. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du cygne {U}

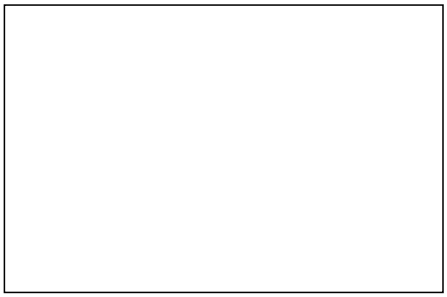


Éphémère R

Contrecarrez un sort d'enchantement, d'éphémère ou de rituel ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

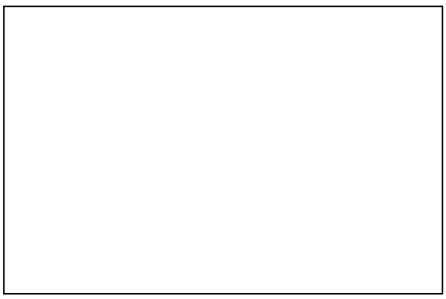


Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement {1}{U}

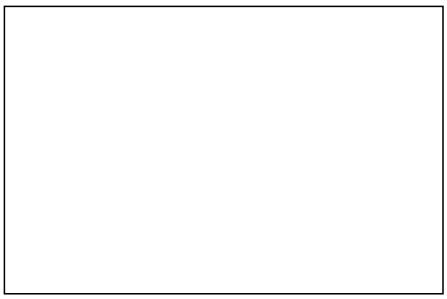


Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement {2}{U}{U}



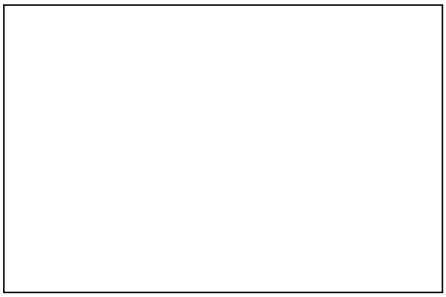
Éphémère U

Contrecarrez le sort ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

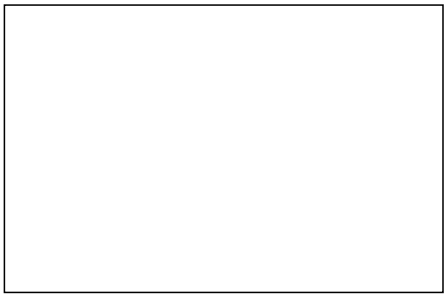


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désertion {3}{U}{U}

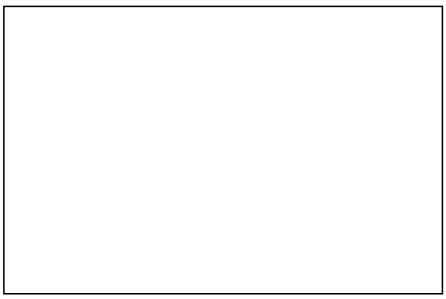


Éphémère R

Contrecarrez le sort ciblé. Si un sort d'artefact ou de créature est contrecarré de cette manière, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au lieu de la mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes {1}{U}

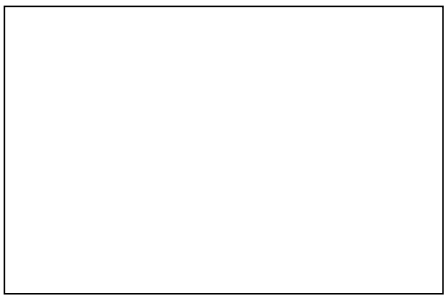


Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation {U}



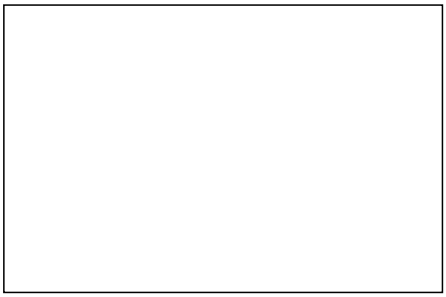
Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement de sort {3}{U}{U}{U}

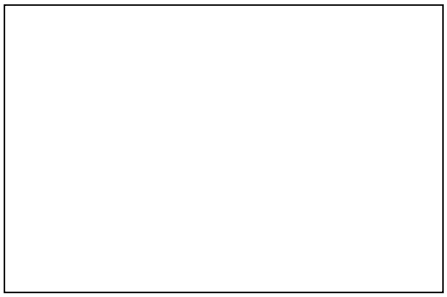


Éphémère R

Contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez le jouer sans payez son coût de mana tant qu'il reste exilé. (S'il y a X dans son coût de mana, X vaut 0.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

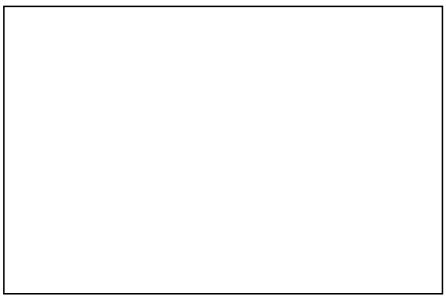


Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents {1}{U}{U}

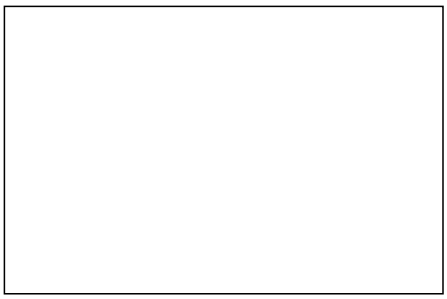


Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé.
Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation {1}{U}{U}



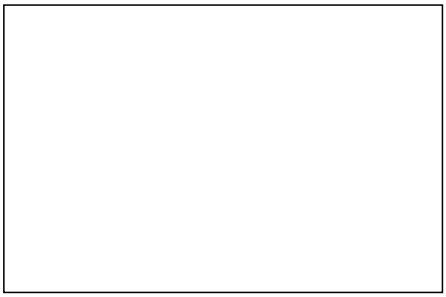
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de sort {1}{U}{U}

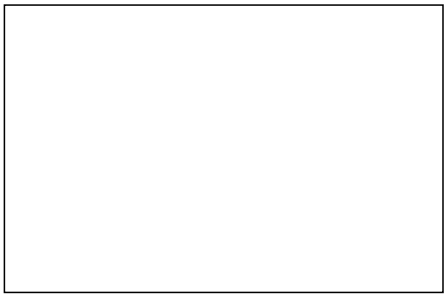


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Mettez l'Écrasement de sort au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exclusion {2}{U}

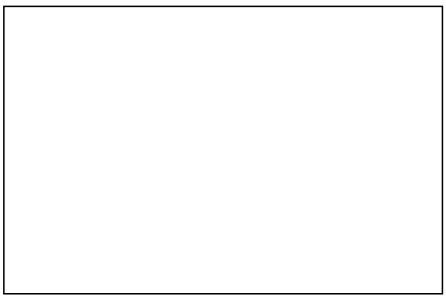


Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement {2}{U}{U}

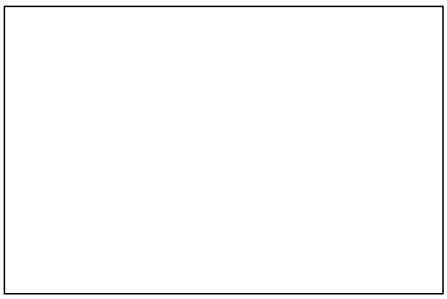


Éphémère U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille cyclonique {1}{U}



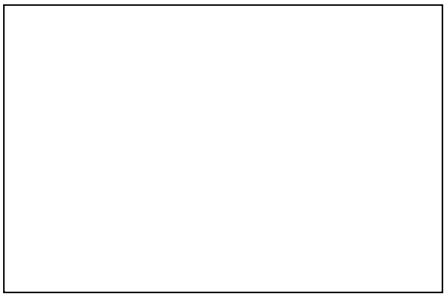
Éphémère R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction {3}{U}

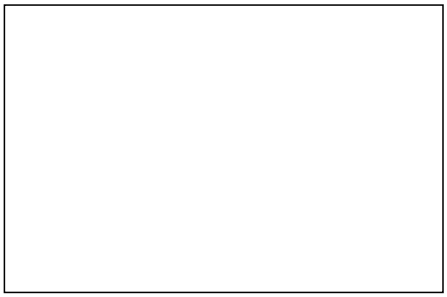


Éphémère U

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

Fuite de mana {1}{U}

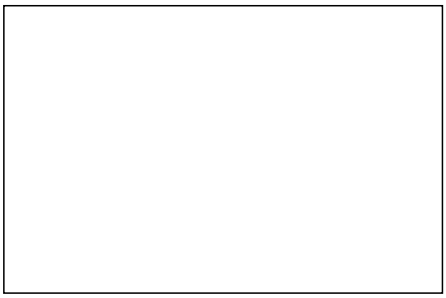


Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve {1}{U}{U}



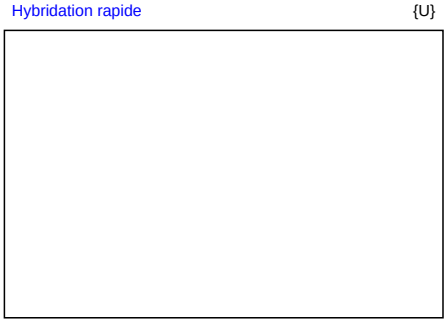
Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide {U}



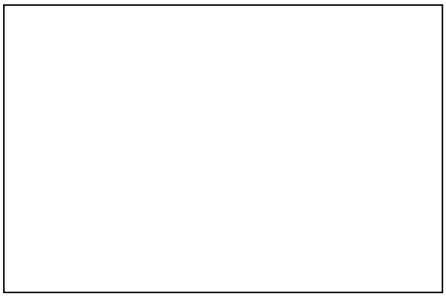
Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion {1}{U}

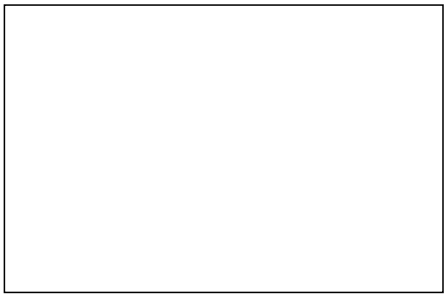


Éphémère **C**

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

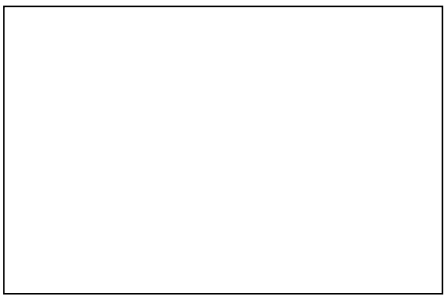


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interdit {1}{U}{U}

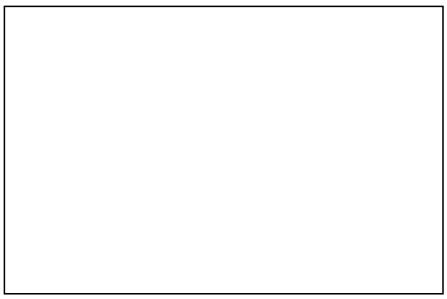


Éphémère **U**

Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation {0}



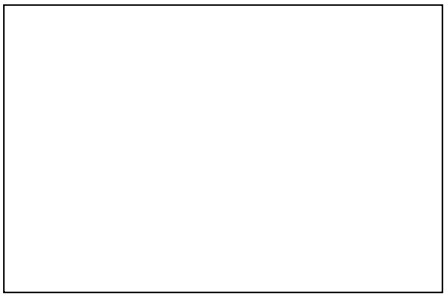
Éphémère **R**

Contrecarrez un sort ciblé.
Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pénurie de mana {2}{U}

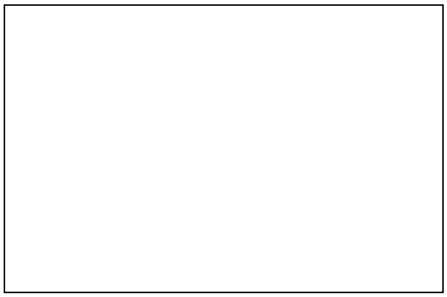


Éphémère R

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

Réfutation stoïque {1}{U}{U}

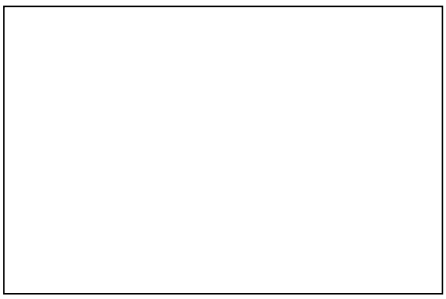


Éphémère C

<i>Art des métaux</i> ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification {U}

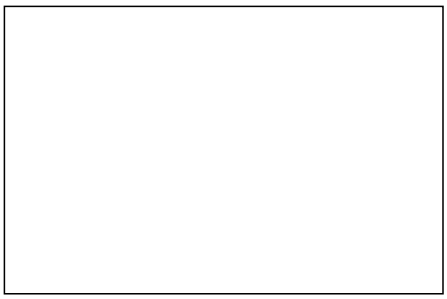


Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage {2}{U}{U}



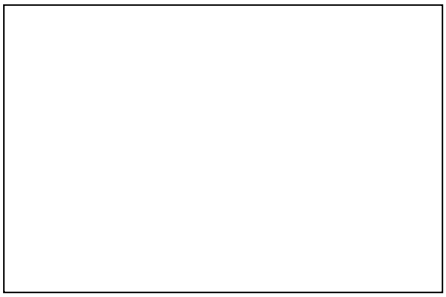
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

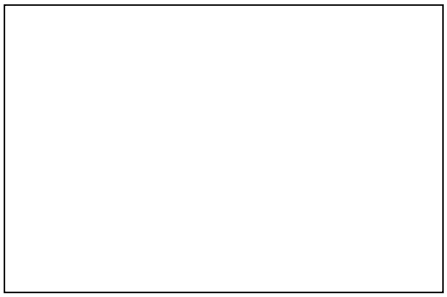


Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope {X}{U}

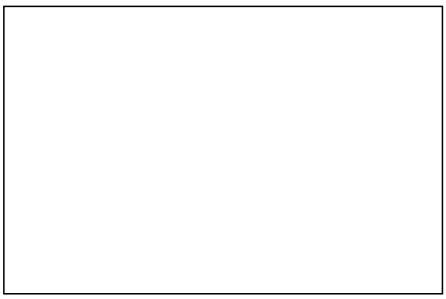


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation {1}{U}{U}

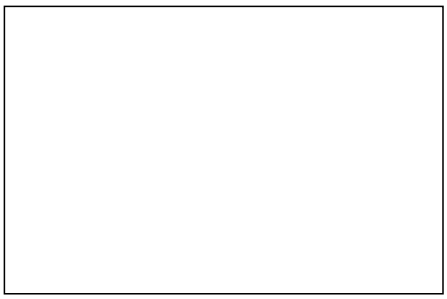


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire {1}{U}



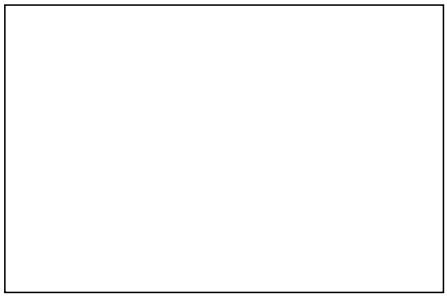
Éphémère **C**

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

Dilatation de l'esprit {5}{U}{U}

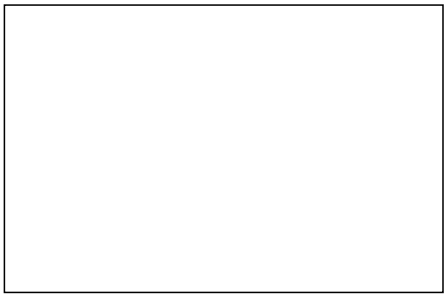


Enchantement **M**

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poursuite des bruits de pas {3}{U}{U}

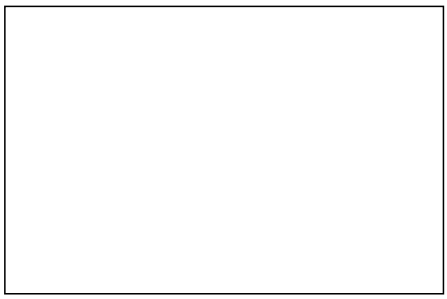


Enchantement : aura **R**

Enchanter : créature
Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhystique {2}{U}

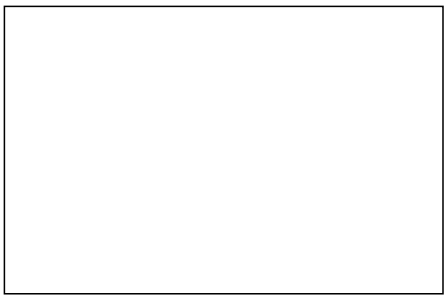


Enchantement **C**

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune {2}{U}



Enchantement : aura **R**

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker
Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast