Chercheur de sort {2}{U}

Créature : humain et sorcier R

Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide {1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin M

Flash
Vol
L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}
<i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Mage lancevif {1}{U}

Créature : humain et sorcier M

Flash
Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de l'identité {1}{U}{U}

Créature : ondin et gredin M

Au moment où la Némésis de l'identité arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
La Némésis de l'identité a la protection contre le joueur choisi.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchirure temporelle de Karn {4}{U}{U}

Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.
Renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Exilez la Déchirure temporelle de Karn.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au travers des éons {4}{U}{U}

Rituel R

Rappel ? Sacrifiez trois îles. (Vous pouvez sacrifier trois îles en plus de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.)
Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle {3}{U}{U}

Rituel M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation {2}{U}

Rituel U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation temporelle {3}{U}{U}

Rituel R

Prenez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle {5}{U}{U}

Rituel M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrir le Voile d'Eau {4}{U}{U}

Rituel M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez Ouvrir le Voile d'Eau.
Éveil 6 ? {6}{U}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {6}{U}{U}{U}, mettez aussi six 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

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

Restauration de Porte des Mers {4}{U}{U}{U}

Rituel M

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main plus une. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de Jingzhou {3}{U}{U}

Rituel R

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

Rituel U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress

Terrain R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.
{T} : Add {U}.
{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, 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

Grève inondée

Terrain R

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

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

Lac de montagne bouillant

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire mystique

Terrain : île C

({T} : Ajoutez {U}.)
Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.
Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Râtelier à parchemins {2}

Artefact M

{1}, {T} : Exilez n'importe quel nombre de cartes de votre main face cachée. Mettez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre main. Ensuite, regardez les cartes exilées et mettez-les au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset U

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation {X}{U}

Éphémère C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Clin d'?il {1}{U}

Éphémère C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts {U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique {1}{U}{U}{U}

Éphémère R

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence mystique {3}{U}{U}

Éphémère R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
? Piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral {3}{U}

Éphémère R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis {1}{U}

Éphémère C

Kick {1}{U}
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de calcul {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation {3}{U}{U}

Éphémère R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux-pas mental {UP}

Éphémère U

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 1.

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

Fin du conte {1}{U}

Éphémère R

Contrecarrez une capacité activée ciblée, une capacité déclenchée ciblée ou un sort légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de négation {1}{U}{U}

Éphémère R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort non-créature 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

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

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

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

Hébétude {1}{U}

Éphémère C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbroglio de mixture {U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie {3}{U}

Éphémère U

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intuition {2}{U}

Éphémère R

Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de perspicacité {X}{1}{U}

Éphémère U

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
Flashback ? {1}{U}, exilez X cartes bleues de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée haute {U}

Éphémère C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus du destin {5}{U}{U}

Éphémère M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Si le Nexus du destin devrait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, révélez le Nexus du destin et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perturbation jwari {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongée {U}

Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée {2}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de révélation {3}{U}

Éphémère **U**

Piochez trois cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revirement {2}{U}{U}

Éphémère U

Choisissez artefact, créature ou terrain. Engagez tous les permanents dégagés du type choisi qu'un joueur ciblé contrôle ou dégagez tous les permanents engagés de ce type que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion de mission {U}{U}

Éphémère R

Surveillez 2, puis choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez la lancer ce tour-ci. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

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

Vision de Silundi {2}{U}

Éphémère U

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîtrise {3}{U}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
Quand la Traitrise arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à cinq terrains.
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta {1}{U}

Enchantement légendaire R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kefnet l'Éternel-dieu {2}{U}{U}

Créature légendaire : zombie et dieu M

Vol
Vous pouvez révéler la première carte que vous piochez à chaque tour au moment où vous la piochez. À chaque fois que vous révélez une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, copiez cette carte et vous pouvez lancer la copie. Cette copie coûte {2} de moins à lancer.
Quand Kefnet l'Éternel-dieu meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast