Chronomate {1}

Créature-artefact : golem U

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Chronomate.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume krovoise {1}{U}

Créature : illusion C

Vol
La force et l'endurance de la Brume krovoise sont chacune égale au nombre d'illusions sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume krovoise {1}{U}

Créature : illusion C

Vol
La force et l'endurance de la Brume krovoise sont chacune égale au nombre d'illusions sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherche-esprit de Jace {4}{U}{U}

Créature : poisson et illusion R

Vol
Quand le Cherche-esprit de Jace arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé meule cinq cartes. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Création de l'Æther {1}{U}

Créature : illusion U

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
La Création de l'Æther ne peut pas être bloquée.
Si la Création de l'Æther a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chroniqueur d'éons {3}{U}{U}

Créature : avatar R

La force et l'endurance du Chroniqueur d'éons sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main.
Suspension X ? {X}{3}{U}. X ne peut pas être 0.
À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Chroniqueur d'éons pendant qu'il est exilé, piochez une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure {4}{U}

Créature : changeforme U

Vous pouvez faire que la Doublure arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature d'un cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon phantasmatique {2}{U}{U}

Créature : dragon et illusion U

Vol
Quand le Dragon phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphéméroptère errant {6}{U}

Créature : illusion C

Vol
Suspension 4 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme des lignes ley {4}{U}

Créature : illusion C

Quand le Fantôme des lignes ley inflige des blessures de combat, renvoyez-le dans la main de son propriétaire. (Renvoyez-le uniquement s'il a survécu au combat.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie ondine {2}{U}

Créature : ondin et éclaireur U

Vol
Quand la Guidevoie ondine arrive sur le champ de bataille, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'île révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Porte des Mers {2}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messager interville {1}{U}

Créature : vedalken C

À chaque fois que le Messager interville inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule autant de cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U}

Créature : ours et illusion C

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pastenuage planefaille {3}{U}{U}

Créature : illusion U

Vol
Quand le Pastenuage planefaille arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
Suspension 3 ? {1}{U}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des rêves {1}{U}

Créature : illusion C

Quand le Pisteur des rêves arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}

Créature : illusion U

Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de secrets {2}{U}

Créature : humain et gredin C

À chaque fois que la Voleuse de secrets inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrelacs de sorts {5}{U}

Rituel R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière et une carte d'éphémère ou de rituel ciblée du cimetière d'un adversaire. Copiez ces cartes. Si possible lancez les copies sans payer leur coût de mana. Exilez l'Entrelacs de sorts.

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

Profondeurs de Halimar

Terrain **C**

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar

Terrain **C**

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact 4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

Jace, architecte des pensées {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

{-2}: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

{-8}: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée {U}

Éphémère C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée {U}

Éphémère C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'invocateur {2}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Créez un jeton de créature 2/2 bleue Illusion.

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

Ingéniosité de Jace {3}{U}{U}

Éphémère U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prohibition {1}{U}

Éphémère **C**

Kick {2}
Contrecarrez un sort ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. Si ce sort a été kické, contrecarrez ce sort si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place.

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

Rayon de commandement {3}{U}

Éphémère **C**

Dégagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Quand vous perdez le contrôle de la créature, engagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbulences {3}{U}

Éphémère **C**

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agoraphobie {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -5/-0.
{2}{U} : Renvoyez l'Agoraphobie dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie {1}{U}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de l'avenir {2}{U}{U}{U}

Enchantement R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast