

Alründ, dieu du Cosmos

{3}{U}{U}

Créature légendaire : dieu

M

Alründ gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main et chaque carte prédite que vous possédez en exil.

Au début de votre étape de fin, choisissez un type de carte, puis révéléz les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes du type choisi révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem à peau de glace

{S}

Créature-artefact neigeuse : golem

U

{S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosima, déesse du Voyage

{2}{U}

Créature légendaire : dieu

R

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler Cosima. Si vous faites ainsi, elle acquiert « À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Cosima est exilée, vous pouvez mettre un marqueur « voyage » sur elle. Si vous ne le faites pas, renvoyez Cosima sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle et piochez X cartes, X étant le nombre de marqueurs « voyage » sur elle. »

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc

{X}

Créature-artefact : serpent

R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore

Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier
{U}

Créature : oiseau
C

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort historique, regard 1.
(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baral, directeur de conformité
{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier
R

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un sort ou une capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de malédictions
{U}

Créature : ondin et sorcier
U

Sacrifiez l'Attrapeur de malédictions : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapardeur fantomal
{1}{U}

Créature : esprit et gredin
R

À chaque fois que le Chapardeur fantomal devient dégagé, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort depuis autre part que sa main, piochez une carte.

Défaussez-vous d'une carte : Le Chapardeur fantomal ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Vendilion

{1}{U}{U}

Créature légendaire : peuple fée et sorcier

M

Flash

Vol

Quand la Clique Vendilion arrive sur le champ de bataille, regardez la main du joueur ciblé. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur révèle la carte ciblée, la met au-dessous de sa bibliothèque et pioche ensuite une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn loyal

{2}{U}

Créature : drakôn

U

Vol

Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, piochez une carte.

2/2

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

Escroc ondin

{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

U

Flash

Quand l'Escroc ondin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esior, familier ailerune

{1}{U}

Créature légendaire : oiseau

U

Vol

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent au moins un commandant que vous contrôlez coûtent {3} supplémentaires à lancer.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette cafouillesort

{1}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

C

Flash

Vol

Quand la Farfadette cafouillesort arrive sur le champ de bataille, contrecarrez un sort ciblé dont la valeur de mana est inférieure ou égale à X, X étant le nombre de peuples fée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit ascendant

{U}

Créature neigeuse : esprit

R

{S}{S} : L'Esprit ascendant devient un esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 2/3.

{S}{S}{S} : Si l'Esprit ascendant est un guerrier, mettez un marqueur « vol » sur lui et il devient un esprit et guerrier et ange avec une force et une endurance de base de 4/4.

{S}{S}{S}{S} : Si l'Esprit ascendant est un ange, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui et il acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand architecte

{1}{U}{U}

Créature : vedalken et artificier

R

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{U} : La créature-artefact ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.

Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kira, grand fleur de verre

{1}{U}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Vol

Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse à voile volante de guerre

{1}{U}

Créature : humain et pirate

R

Vol

À chaque fois que la Maraudeuse à voile volante de guerre attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

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

Marin spectral

{U}

Créature : esprit et pirate

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur d'avalanche
{1}{U}

Créature neigeuse : humain et sorcier
U

{2} : Un terrain neigeux ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la défense talismanique et la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

1/3

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

Naga du Syndicat des Brumes
{2}{U}

Créature : serpent et ninja
R

Ninjutsu {2}{U}
À chaque fois que le Naga du Syndicat des Brumes inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie du Naga du Syndicat des Brumes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de fées
{1}{U}

Créature : peuple fée
C

Vol
Quand la Nuée de fées arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prodige mécanique

{U}

Créature : humain et artificier

C

La Prodiges mécanique gagne +1/+0 tant que vous contrôlez un artefact.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête

{U}

Créature : sirène et pirate et sorcier

U

Vol

{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ptéramandre

{U}

Créature : salamandre et drakôn

U

Vol

{7}{U} : Adaptez 4. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets

{U}

Créature : humain et sorcier

C

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des mausolées

{U}

Créature : esprit

R

Vol

À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille, le Vagabond des mausolées gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Vagabond des mausolées : Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force du Vagabond des mausolées.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant færie

{U}

Créature : peuple fée et sorcier

C

Vol

Quand le Voyant færie arrive sur le champ de bataille, regard 2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur des vents ondin

{U}

Créature : ondin et gredin

U

Vol

À chaque fois que le Voleur des vents ondin inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

Sacrifiez le Voleur des vents ondin : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Vieil homme de la mer

{1}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Vieil homme de la mer pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée de force inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer tant que le Vieil homme de la mer reste engagé et que la force de cette créature reste inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer.

2/3

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

Rejet inhumain

{1}{U}

Rituel

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
Amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

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

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}

Rituel

U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

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

Conseil des fées

Terrain

U

Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

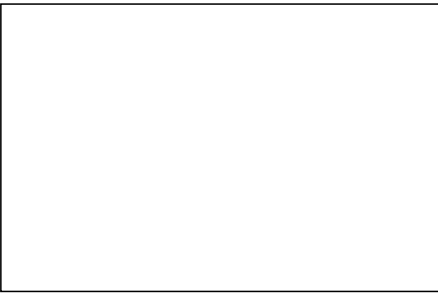
Terrain

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

Grève inondée



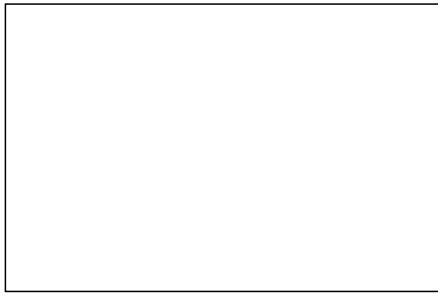
Terrain

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

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux 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 enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



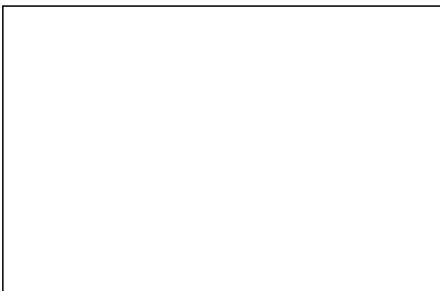
Terrain

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

Mutecaveau



Terrain

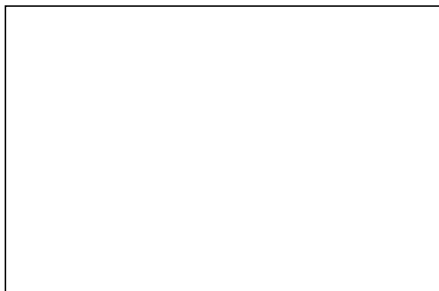
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier

{2}

Artefact : véhicule

R

Vol

À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

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 cible, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

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

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

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

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

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

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

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

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

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

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

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 contrôleur ne paie {1}.

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

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retard

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le avec trois marqueurs « temps » sur lui à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. S'il n'a pas la suspension, il acquiert la suspension. (Au début de l'entretien de son propriétaire, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, le joueur joue cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

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

Salve psionique

{2}{U}

Éphémère

P

La Salve psionique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraver le monstre

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
Quand Entraver le monstre arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée. Elle vous inflige un nombre de blessures égal à sa force.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils d'infidélité

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repos de l'hiver

{1}{U}

Enchantement neigeux : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Repos de l'hiver arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

Tant que vous contrôlez un autre permanent neigeux, la créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais cérébral

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature rouge ou verte

Entretien cumulatif {1}

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast