Augure de Bolas {1	}{U}		Mage lancevif	{1}{U}
Créature : ondin et sorcier	U		Créature : humain et sorcier	М
Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèqui. 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 l'ordre de votre choix.	e.		Flash Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bat carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimet acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût flashback est égal à son coût de mana.	ière
1/	/3			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Erovo, accondente coretemi	(4)(1)
Erayo, ascendante soratami	{1}{U}
Créature légendaire : lunaréen et moine	R
Vol	
À chaque fois que le quatrième sort d'un to	our 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	

Talrand, invocateur céleste	{2}{U}{U}
Créature légendaire : ondin et sorcier	R
À chaque fois que vous lancez un sort de contrata de c	•
rituel, créez un jeton de créature 2/2 ble vol.	eue Drakon avec le
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature légendaire : humain et sorcier R Flash Quand Venser, forgeur savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire. 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	Venser, forgeur savant {2}{U	I}{U}		,	Sonde gitaxienne	UP}
Flash Quand Venser, forgeur savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire. ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.) Regardez la main d'un joueur ciblé. Piochez une carte						
Flash Quand Venser, forgeur savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire. ((UP) peut être payé au choix avec (U) ou deux points de vie.) Regardez la main d'un joueur ciblé. Piochez une carte	Créature légendaire : humain et sorcier	R		L	Rituel	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Flash Quand Venser, forgeur savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.				vie.) Regardez la main d'un joueur ciblé.	le
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prédestination	{U
Rituel	C
Regard 2, puis piochez une carte. (I regardez les deux cartes du dessus Mettez ensuite n'importe quel nomb au-dessous de votre bibliothèque et	de votre bibliothèque. re d'entre elles
dans l'ordre de votre choix.)	no rocto da docodo,
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	et

Spirale temporelle	{4}{U}{U}
Rituel	R
Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélang main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vision ancestrale	Conseil des færies
Rituel Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.) Le joueur ciblé pioche trois cartes.	Terrain Le Conseil des færies arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {U}. {1}{U}: Le Conseil des færies 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	Magic the Gathering Wizards of the Coast
~Tordeur de temps {2}{U}	Désert de poussière

~Tordeur de temps	{2}{U}
Rituel	R
Chaque joueur mélange sa main et son cimetière d	
bibliothèque, puis pioche sept cartes. (Puis mettez	le
Timetwister dans le cimetière de son propriétaire.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué	Frontière tectonique
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.	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt pluviale embrumée	Grève inondée

Terrain

{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.

Terrain

{T}, payez 1 point de vie, 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

Terrain

{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.

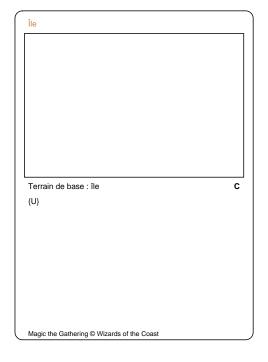
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



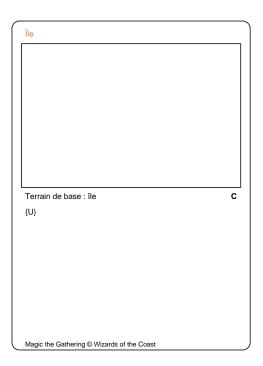












Laboratoire du projet Jusant	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.{1}{U}, {T}: Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez	z
dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

abyrinthe d'Ith	Port rishadan
errain I): Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce pur-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être fligées à et par cette créature.	Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Engagez un terrain ciblé.
agic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast Terres dévastées

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

mélangez.

Medalilori de Saprili	رکا
·	
Artefact	R
Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.	

Karn libéré	{7}
Planeswalker légendaire : Karn	M
{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.	
{-3} : Exilez un permanent ciblé.	
{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil touter cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous vo contrôle.	
	6/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jace, le sculpteur de l'esprit	{2}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	М
{+2}: Regarde la carte du dessus de la bib joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette cart la bibliothèque de ce joueur.	•
{+0}: Piochez trois cartes, puis mettez deu main au dessus de votre bibliothèque, dans ordre.	
{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la propriétaire.	a main de son
{-12}: Exilez toutes les cartes de la biblioth Magic the Cathering © Wizards of the Coast oueur chibe: Duits ce loueur melanoe sa ma	ièque d'un in avec sa
bibliothèque.	

Tamiyo, le sage de la lune	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Tamiyo	M
	44
{+1}: Engagez un permanent ciblé. Il ne se	degage pas
{+1} : Engagez un permanent ciblé. Il ne se pendant la prochaine étape de dégagement	0 0 .
. ,	0 0 .
pendant la prochaine étape de dégagement contrôleur.	de son
pendant la prochaine étape de dégagement contrôleur. {-2} : Piochez une carte pour chaque créatu	de son
pendant la prochaine étape de dégagement contrôleur.	de son
pendant la prochaine étape de dégagement contrôleur. {-2} : Piochez une carte pour chaque créatu	de son
pendant la prochaine étape de dégagement contrôleur. {-2}: Piochez une carte pour chaque créatu qu'un joueur ciblé contrôle. {-8}: Vous gagnez un emblème avec « Il n'y au nombre de cartes dans votre main » et «	re engagée y a pas de limite À chaque fois
pendant la prochaine étape de dégagement contrôleur. {-2}: Piochez une carte pour chaque créatu qu'un joueur ciblé contrôle. {-8}: Vous gagnez un emblème avec « Il n'y	re engagée / a pas de limite : À chaque fois d'où qu'elle4/

Abrogation	{X}{U}	Boomerang	{U}{U}
Éphémère		Éphémère	
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une de mana de X dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.	valeur	Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Asphyxie	{U}
,	
Éphémère	R
Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée	
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblé	
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblé	.,
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblé	55.7
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblé	,
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblé	,
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblé	,

Claquement	{1}{U}
Éphémère	
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Collet à sorts	{U}		Condescendance	{X}{U}
Éphémère	U		Éphémère	C
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de			Contrecarrez le sort ciblé à moins que son	
			paye {X}. Regard 2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 so	on
propriétaire.	_
? Engagez toutes les créatures que vos adversaire contrôlent.	S
? Piochez une carte.	
. Thousand date.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contresort	{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U}		Dissipation	{1}{U}{U}
Éphémère	U		Éphémère	U
			Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrec	
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrec cette manière, mettez-le dans la main de son pre			cette manière, exilez-le à la place de le mettre de	
la place du cimetière de ce joueur.			cimetière de son propriétaire.	
Piochez une carte.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déni des arcanes	{1}{U}
Éphémère	С
	1
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut pioche jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochair tour.	
jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochair tour. Vous piochez une carte au début de l'entretien du proc	
usqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochair tour.	
jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochair tour. Vous piochez une carte au début de l'entretien du proc	
jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochair tour. Vous piochez une carte au début de l'entretien du proc	

En plein Roulis	{1}{U}
Énhámhra	
Éphémère Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémenta	C ires au
moment où vous lancez ce sort.) Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la m	ain de
son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère C Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2} Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Erreur de calcul	{1}{U}	Exclusion	{2}{U}
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}				
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}				
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}				
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}				
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}				
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}				
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}				
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}				
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}				
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}. Recyclage {2}	4		4	
paye {2}. Recyclage {2} Piochez une carte.				С
Recyclage {2}		ôleur ne		
			Plochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	, , ,			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
magic the detricing @ YYZarus of the Coust	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
	magio and Sautoring & Frizards of the Coast		magic and Saurening @ FFIZurds of the Godst	

Essuyage	{1}{U}{U}	,)
Éphémère		
Fraction de seconde (Tant que ce joueurs ne peuvent pas lancer de capacités qui ne sont pas des cap Renvoyez un permanent ciblé da	e sort est sur la pile, les sorts ou activer de pacités de mana.)	
oropriétaire.		
Magic the Gathering © Wizards of the C	and t	

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, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction	{3}{U}	Flo	ot Soudain {4}{U	ř
Éphémère	U	Ép	hémère (
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothè Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mette dans votre main et l'autre dans votre cimetière.		ma ma	us pouvez renvoyer deux îles que vous contrôlez dans la ain de leur propriétaire à la place de payer le coût de ana de ce sort. ochez deux cartes.	I
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Ma	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faux-pas mental	{UP}
	- ,
Éphémère	U
({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux point	s de
vie.) Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana	de 1.
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 de votre main à la place de payer le coût de n sort.	
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana {1	I}{U}		Hébétude	{1}{U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.	e		Vous pouvez renvoyer une î main de son propriétaire à la mana de ce sort. Contrecarrez le sort ciblé à r paie {1}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

Grâce d'Oona	{2}{U}
Éphémère	С
Un joueur ciblé pioche une carte.	C
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis	
cimetière en vous défaussant d'une carte de ter de payer ses autres coûts.)	rain en plus

Heure révélatrice	{1}{U}
Éphémère	U
Regardez les trois cartes du dessus Mettez une de ces cartes dans votre au-dessus de votre bibliothèque et le de votre bibliothèque.	e main, une autre
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	

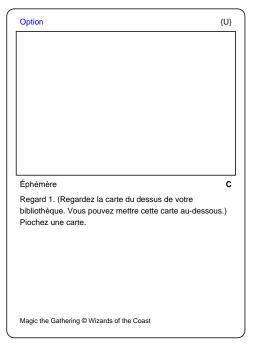
Hybridation rapide	{U}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être	
régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jet créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	on de
0.0010.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.	

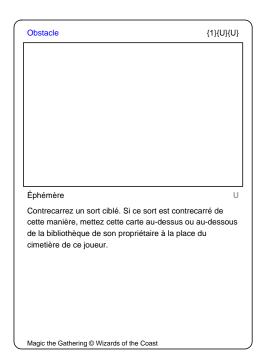
Impulsion	{1}{U}
Éphémère	С
Regardez les quatre cartes du dessus de votre	
bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main e	
au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de vo choix.	otre
CHOIX.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Imbroglio de mixture	{U}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Transmutation {1}{U}{U}	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
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	

Négation	{1}{U}
,	
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	





Ephémère

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

Percesort	U}		Pongidification {U	J}
Éphémère	c		Éphémère	U
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.			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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Piège brisesprit	{2}{U}{U}
Éphémère : piège	M
Si un adversaire a lancé au moins trois sorts ce tou vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana sort. Exilez n'importe quel nombre de sorts ciblés.	ur-ci,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ephémère
U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée	{2}{U}
Éphémère	С
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de d	leux cartes.
Dégagez jusqu'à trois terrains.	

Regard furtif	{U}
<u> </u>	
Éphémère	С
Regardez la main d'un joueur ciblé.	
Piochez une carte.	

Réfléchir à deux fois	{1}{U}
Éphémère	С
Piochez une carte.	
Flashback {2}{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rembobinage

Éphémère

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

Remue-méninges	{U}		Retard	{1}{U}
Éphémère	С	Ī	Éphémère	U
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de vot main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de vot choix.		:	Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le avec trois marqueurs « temps 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 se payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)	» sur e, e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Répulsion	{2}{U}
Éphémère	С
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son	
propriétaire. Piochez une carte.	
1.160.162 disc carro	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère Kick - Sacrifiez un terrain. Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main c son propriétaire. Si ce sort a été kické, renvoyez un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.	?}{U}
. Kick - Sacrifiez un terrain. Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main c son propriétaire. Si ce sort a été kické, renvoyez un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son	
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main c son propriétaire. Si ce sort a été kické, renvoyez un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son	С

Sonder les profondeurs {1}{U}		Trou de mémoire {1}{U	r
Éphémère : arcane C	J	Éphémère C	
Regardez les cinq 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 les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.		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	

rompentrave	{1}{U}
phémère	R
raction de seconde Contrecarrez une capacité activée ou de ne capacité d'un permanent est contre	
nanière, les capacités activées de ce po	
euvent pas être activées ce tour-ci. (Le nana ne peuvent pas être ciblées.)	es capacites de
lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contemplation	{1}{W}{W}
Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez un de vie.	sort, vous gagnez 1 point

