



Physalie	{2}{U}
Créature : méduse	С
Quand la Physalie arrive sur le c la créature ciblée dans la main d	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the	2/2

Spécimen pris dans la glace {1}{U}		Contemplation {U}
Créature : horreur R		Rituel C
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.		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	J	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'éphémè rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâko vol.	
	VOI.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Effet tunnel	{5}{U}
Rituel	R
Choisissez un nom de carte. Un joue cartes du dessus de sa bibliothèque avec ce nom soit révélée. Si c'est le reste des cartes révélées dans son ca avec le nom choisi au-dessus de sa joueur mélange.	jusqu'à ce qu'une carte cas, ce joueur met le imetière et met la carte

Prédestination	{U}	Visions nées du sérum {	{U}
Rituel	c	Rituel	U
Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regarc 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.)	d 2,	Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes of dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Subornation {3	}{U}{U}
Rituel	М
Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé u	ıne
carte de créature et mettez cette carte sur le champ d	de
bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.	

Île	
Terrain de base : île	
(U)	·
(3)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Passage des malandrins	Temple de la fausse divinité
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain {T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Profondeurs obscures	Anneau solaire {1}

Terrain neigeux légendaire

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

obscures.

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille

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.

avec dix marqueurs « glace » sur elles.

(3): Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile	{2}		Dynamo thran	{4}
Artefact : équipement	U		Artefact	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}			{T}: Ajoutez {C}{C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

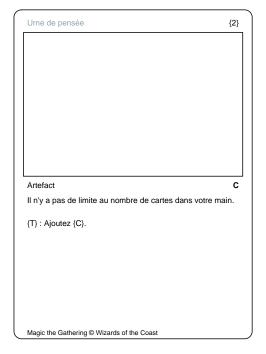
Disque de Nevinyrral	{4}
Artefact	R
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
{1}, {T}: Détruisez tous les artefacts, toutes les créature tous les enchantements.	s e
todo los citoriamentes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fers vedalkens	{3}
Artefact Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Fers veda pendant votre étape de dégagement. [2], {T}: Acquérez le contrôle d'une créature ciblée av une force inférieure ou égale au nombre d'îles que vou contrôlez aussi longtemps que les Fers vedalkens res engagés.	ec

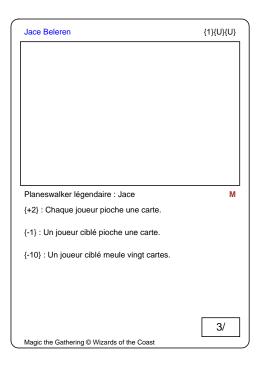
Jambières d'éclair	{2}		Médaillon de saphir	{2}
Artefact : équipement	U		Artefact	R
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle r	ne peut		Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à	à
pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}			lancer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lotus doré	{5}
Artefact	R
{T}: Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre	F
	F
{T}: Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre	R
{T}: Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre	R
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre	F
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre	R
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre	R

Sceptre isochronique	{2}
Artefact	U
<i>Empreinte<:/i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous exiler une carte d'éphémère de votre main avec ur de mana inférieure ou égale à 2. {2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vou ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son mana.</i>	ne valeur us faites
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Tamiyo, le sage de la lune	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Tamiyo	М
{+1}: Engagez un permanent ciblé. Il ne se déga	0 .
pendant la prochaine étape de dégagement de se contrôleur.	on
{-2} : Piochez une carte pour chaque créature en	gagée
qu'un joueur ciblé contrôle.	
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pa	
au nombre de cartes dans votre main » et « À ch qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où q	
vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Abolir	{1}{U}
Éphémère	U
Renvoyez un sort ciblé ou une créa	ture ciblée dans la main
de son propriétaire.	

Anticipation	{1}{U}		Botte dédaigneuse	{1}{U}
Éphémère	c		Éphémère	U
Regardez les trois cartes du dessus de votre biblioth Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en de dans n'importe quel ordre.			Contrecarrez un sort avec une valer ou égale à 4 ciblé.	ur de mana supérieure
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Boomerang	{U}{U}
	- // /
L Éphémère	C
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son	
propriétaire.	

Bouleversement	{2}{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Regardez les quatr dessus de votre bibliothèque, puis remettez-le dans l'ordre de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chant du cygne	{U}		Contresort {U}	U}
				\Box
Éphémère	R		Éphémère	С
Contrecarrez un sort d'enchantement, d'éphémère ou de rituel ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2			Contrecarrez un sort ciblé.	
bleue Oiseau avec le vol.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	

Déboutement	{2}{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez le sort ciblé. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U}		Désertion	{3}{U}{U}
Éphémère	U		Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré cette manière, mettez-le dans la main de son propri la place du cimetière de ce joueur. Piochez une carte.	ė de		Contrecarrez le sort ciblé. Si un sort d'artefact o créature est contrecarré de cette manière, mette carte sur le champ de bataille sous votre contrô la mettre dans le cimetière de son propriétaire.	ou de ez cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Désinvocation	{U}
Éphémère	С
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Détournement de sort	{3}{U}{U}{U}		Dispersion d'essence	{1}{U}
Éphémère	R		Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contreccette manière, exilez-le à la place de le mettre de cimetière de son propriétaire. Vous pouvez le jo payez son coût de mana tant qu'il reste exilé. (Si dans son coût de mana, X vaut 0.)	dans le ouer sans		Contrecarrez un sort de créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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 so mettez trois marqueurs +1/+1 sur un tei	
contrôlez et il devient une créature 0/0 l	
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 contrec cette manière, exilez-le à la place de le mettre d cimetière de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ecrasement de sort {	1}{U}{U}		Exclusion	{2}{U}
Éphémère	U		Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarre cette manière, mettez-le au-dessous de la bibliothèr son propriétaire à la place du cimetière de ce joueu Mettez l'Écrasement de sort au-dessous de la biblio de son propriétaire.	que de r.		Contrecarrez un sort de créature ciblé. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Évitement	{2}{U}{U}	Faille cyclonique
Éphémère	U	Éphémère
Vous pouvez défausser une car la place de payer le coût de ma Contrecarrez un sort ciblé.		Renvoyez un perm contrôlez pas dans Surcharge {6}{U} (\ coût de surcharge. en remplaçant toute chaque ».)
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast	Magic the Gathering ©

Éphémère

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 ».)

Fait ou fiction	{3}{U})
Éphémère	U	
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèq	ue.	
Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez dans votre main et l'autre dans votre cimetière.	un tas	
dans votre main et l'autre dans votre cimetière.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
		J

Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paie {3}.	ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Fracture de rêve	{1}{U}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur p	ioche une carte.
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Cathering & Mizards 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 je créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	ton de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Impulsion	{1}{U}	Négation	{1}{U}
Éphémère	С	Éphémère	С
Regardez les quatre cartes du dessus de v bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre au-dessous de votre bibliothèque dans l'ord choix.	e main et le reste	Contrecarrez un sort non	-créature ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizard	ls of the Coast

Interdit	{1}{U}{U}
Ťab ćas kas	U
Éphémère Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes.	U
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}. S	
vous ne le faites pas, vous perdez la partie.	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pénurie de mana	{2}{U}	Réfutation stoïque	{1}{U}{U}
Éphémère	R	Éphémère	
Engagez tous les terrains qu'un joueur ciblé contr joueur perd tout le mana non-dépensé.	ôle et ce	<i>Art des métaux</i> ? La Réfutation coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez a	
		artefacts. Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pongidification	{U}
<u> </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.	
•	

Rembobinage	{2}{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à qua	atre terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges {U	J}	Syncope {X}{U	J}
Éphémère	C	Éphémère	С
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.		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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Disconstinu	(4) (I D (I D
Révocation	{1}{U}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trou de mémoire {1	}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque d son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dilatation de l'esprit	{5}{U}{U}	Poursuite des bruits de pas	{3}{U}{U}
Enchantement	М	Enchantement : aura	R
À chaque fois qu'un adversaire lance son prem		Enchanter : créature	
chaque tour, ce joueur exile la carte du dessus bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vou		Au début de votre entretien, créez un jeton qui est copie de la créature enchantée.	une
lancer sans payer son coût de mana.	is pouvez la	copie de la creature enchantee.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étude rhystique	{2}{U}
Enchantement	С
À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, vous po 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 Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte capacités.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

