Arcaniste d'élite {3}{U}	Arcaniste d'élite {3}{U}
Créature : humain et sorcier R	Créature : humain et sorcier R
Quand I'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T}: Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.	Quand I'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T}: Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.
1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite	{3}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Quand I'Arcaniste d'élite arrive sur le	champ
de bataille, vous pouvez exiler une carte d'	éphémère
de votre main.	
{X}, {T}: Copiez la carte exilée. Vous pouvez land copie sans payer son coût de mana. X est la vale	
mana de la carte exilée.	
	1/1
Magic the Cathoring @ Wizardo of the Coort	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arcaniste d'élite	{3}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Quand I'Arcaniste d'élite an	•
de bataille, vous pouvez exiler une carte de votre main.	
{X}, {T}: Copiez la carte exilée. Vous por	
copie sans payer son coût de mana. X emana de la carte exilée.	st la valeur de
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crabe d'hèdron	{U}		Crabe d'hèdron	{U}
Créature : crabe	U		Créature : crabe	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arriv			Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive	
le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ci meule trois cartes.	olé		le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur cible meule trois cartes.	é
medie trois cartes.			medie irois cartes.	
_				
	0/2		0)/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crabe d'hèdron	{U}
Créature : crabe	U
Foucheterre? À chaque fois qu'un te e champ de bataille sous votre contrôle, ur neule trois cartes.	
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crabe d'hèdron	{U}
Créature : crabe	U
Toucheterre? À chaque fois qu'ule champ de bataille sous votre contrôle meule trois cartes.	
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gardien des énigmes	{2}{U}		Gardien des énigmes	{2}{U}
Créature : homoncule	R		Créature : homoncule	R
À chaque fois qu'une créature vous attaque			À chaque fois qu'une créature vous attaque o	
attaque un planeswalker que vous contrôlez, le co	ontrôleur		attaque un planeswalker que vous contrôlez, le cont	rôleur
de cette créature meule deux cartes.			de cette créature meule deux cartes.	
			_	
	1/4			1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

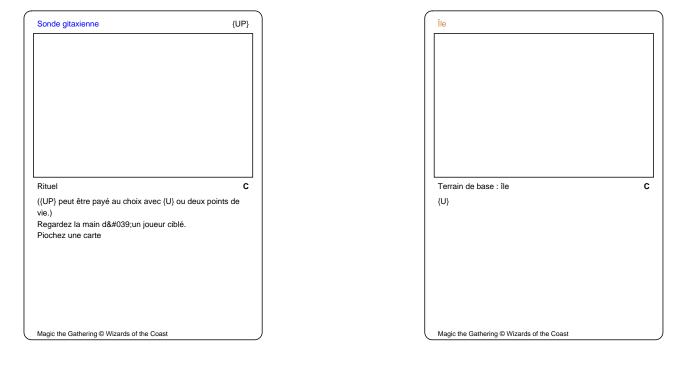
Gardien des énigmes	{2}{U}
Créature : homoncule	R
À chaque fois qu'une co attaque un planeswalker que	·
de cette créature meule deux	
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the	

Meloku le Miroir voilé	{4}{U}
Créature légendaire : lunaréen et sorcier Vol	R
(1), renvoyez un terrain que vous contrôlez dan son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/2 Illusion avec le vol.	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Confusion grandissante {X}	{U}		Sonde gitaxienne	{UP}
Rituel	R		Rituel	С
Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombr de cartes à la place. Flashback {X}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la	;		({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points vie.) Regardez la main d'un joueur ciblé. Piochez une carte	s de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Confusion grandissante	(X){U}
Direct.	
Rituel	R
Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lanc depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce n	
de cartes à la place.	
Flashback {X}{U} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exi	
Magic the Cathering @ Wizzards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonde gitaxienne	{UP}
Rituel	
({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux point vie.) Regardez la main d'un joueur ciblé. Piochez une carte	s de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



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

Terrain de base : île C {U}

























Île	Oboro, le palais dans les nuages	
Terrain de base : île C {U}	Terrain légendaire {T} : Ajoutez (U). {1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la m propriétaire.	M nain de son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Oboro, le palais dans les nuages	Profondeurs de Halimar	

Terrain légendaire

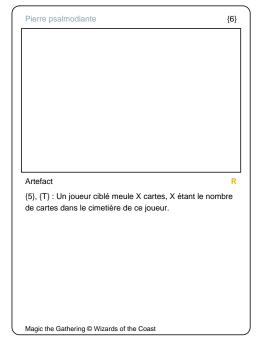
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{T}: Ajoutez {U}.{1}: Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

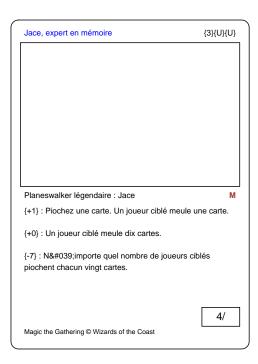
Profondeurs de Halimar	Quartier fantôme
Terrain C	Terrain U
Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans I'ordre de votre choix. {T}: Ajoutez {U}.	{T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Quartier fantôme	Quartier fantôme
Terrain (T): Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

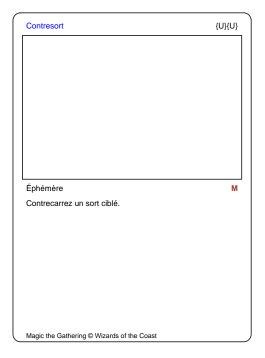


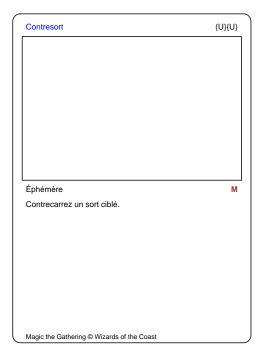
Jace, expert en mémoire	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	M
{+1} : Piochez une carte. Un joueur cible	
{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.	
{-7}: N'importe quel nombre de jo piochent chacun vingt cartes.	oueurs ciblés
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/
magic and Californing C Wizards of the Coust	

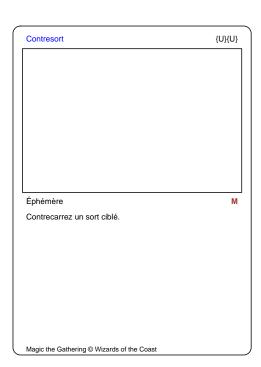


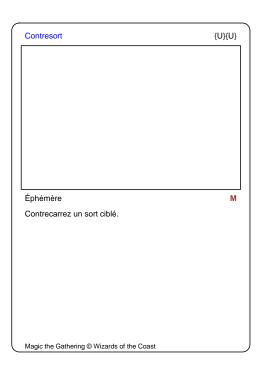
Planeswalker légendaire : Tamiyo M
{+1}: Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
{-2} : Piochez une carte pour chaque créature engagée qu'un joueur ciblé contrôle.
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous pouvez /a renvoyer dans votre main. » Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}{U}{U}









Piège aux archives	{3}{U}{U}	Piège aux archives	{3}{U}{U}
Éphémère : piège	R	Éphémère : piège	R
Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèqu vous pouvez payer {0} à la place du coût de ma sort. Un adversaire ciblé meule treize cartes.		Si un adversaire a cherché dans sa bibli vous pouvez payer {0} à la place du coû sort. Un adversaire ciblé meule treize cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{3}{U}{U}	Remue-méninges
R	Éphémère
ût de mana de ce	Piochez trois cartes et mette main au-dessus de votre bib de votre choix.
	Magic the Gathering © Wizards of

Remue-méninges {	(U)	Remue-méninges	{U}
Éphémère	c	Éphémère	
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votr main au-dessus de votre bibliothèque dans I'ordre de votre choix.		Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de vo 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	

Remue-méninges	{U}
,	
Éphémère	С
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de vomain au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordr de votre choix.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Torsion de rêve	{U}
Éphémère	С
Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte dep votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exile	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Torsion de rêve {	U}	Torsion de rêve	{U}
Éphémère	<u> </u>	Éphémère	С
Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.	.)	Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
\cap	Torsion de rêve	{U}
	Éphémère	С
	Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa	
	bibliothèque dans son cimetière.	
	Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depui	
	votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-	la.)
	Magic the Cathering & Wizards of the Coast	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement C À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.
À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez
À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace {1}	(U)		E	Erosion de la mémoire {1	}{U}{U}
Enchantement	С		E	Enchantement	R
À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez				À chaque fois qu'un adversaire lance un sort,	се
faire qu'un joueur ciblé meule une carte.			J	oueur meule deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,			

Érosion de la mémoire	{1}{U}{U}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire lance un so joueur meule deux cartes.	rt, ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Érosion de la mémoire {1	}{U}{U}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, joueur meule deux cartes.	ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archiviste de Jace	{1}{U}{U}		Traumatisme {3}{U	U}{U}
Créature : vedalken et sorcier	R		Rituel	М
{U}, (T): Chaque joueur se défausse de sa ma pioche un nombre de cartes égal au plus gran cartes dont un joueur s'est défaussé de manière.	ain, puis il nd nombre de		Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arro à l'unité inférieure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traumatisme	{3}{U}{U}
Rituel	М
Un joueur ciblé meule la moitié d à l'unité inférieure.	de sa bibliothèque, arrondie
Magic the Gathering © Wizards of the	

Blocage cérébral	{1}{U}
Éphémère	U
Un joueur ciblé meule trois cartes. Déluge	

Evacuation {3}{U	J}{U}		Hébétude {1}{U	J}
Éphémère	R		Éphémère	С
Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.			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	

Hébétude	(4)(1)	Jumelance
Hebetude	{1}{U}	Jumeiance
Éphémère Vous pouvez renvoyer une île que vous contr main de son propriétaire à la place de payer l mana de ce sort. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son co paie {1}.	le coût de	Éphémère Copiez un so pouvez chois
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gath

Jumelance	{U}{U}
Éphémère	R
Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.	
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jumelance {U]{U}	Visions de I'au-delà	{U}
		L.	
Éphémère	R	Éphémère	R
Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vou	ıs	Piochez une carte. Si un cimetière con	tient au moins vingt
pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.		cartes, piochez trois cartes à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering wizards of the Coast		wagic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Visions de I'au-delà	{U}
Éphémère	R
Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins	s vingt
cartes, piochez trois cartes à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	