Morguesort	{2}	Drakôn clinquant {	[1}{U}
Créature-artefact : phyrexian et horreur	R	Créature : drakôn	R
{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capa par le Morguesort.	cité ciblée	Vol Quand le Drakôn clinquant arrive sur le champ de bata échangez le contrôle du Drakôn clinquant et de jusqu'à créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si vous ne le faites pas ou ne pouvez pas faire un échange, sacrifiez Drakôn clinquant. Cette capacité se résout si sa cible devient illégale.	a une
	0/4	3	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : humain et sorcier Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main, mélanger.	
Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main,	
Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main,	
Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main,	
Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main,	
Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main,	
Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main,	
Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main,	
Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main,	
vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main,	R
	carte nférieure

Drakôn pèlerin	{4}{U}
Créature : drakôn	U
Vol Quand le Drakôn pèlerin arrive sur le champ dégagez jusqu'à cinq terrains.	de bataille,

Emprunteur intrépide {1}{U}{U}	<u> </u>	Mage lancevif {1}	{U}
Créature : peuple fée et gredin M		Créature : humain et sorcier	M
Flash Vol L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol. Chapardage {1}{U} <i>Éphémère : aventure</i>		Flash Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, u 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.	
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire. 3/1]	2/1	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

_		
	Jace, prodige de Vryn	{1}{U}
	Out a transit from the investigant and a service	
	Créature légendaire : humain et sorcier	М
	{T}: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, es Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le cham bataille, transformé, sous le contrôle de son propriét	xilez np de
		0/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nuée de færies	{1}{U}
Créature : peuple fée	С
Vol	
Quand la Nuée de færies arrive sur dégagez jusqu'à deux terrains.	r le champ de bataille,
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous une carte.)	de cette carte : Piochez
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Palinchrone	{5}{U}{U}	Contemplation	{U}
Créature : illusion	R	Rituel	С
Vol	1.1.4.99	Regardez les trois cartes du dessus de	
Quand le Palinchrone arrive sur le char dégagez jusqu'à sept terrains.	np de bataille,	puis remettez-les dessus dans l'ordre d pouvez mélanger.	e votre choix. Vous
[2]{U}{U}: Renvoyez le Palinchrone da propriétaire.	ns la main de son	Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/5	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spécimen pris dans la glace	{1}{U}
Créature : horreur	R
Défenseur Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le chai	mn do
bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.	·
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémè rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécime	
la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glac transformez-le.	ce » sur lui,
transformez-te.	
	0/4
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

L'Âge de l'Éternité	{X}{X}{U}{U}{U}
5:: 1	
Rituel	R
Exilez X cartes de créature ciblée Pour chaque carte exilée de cette qui est une copie de cette carte, e zombie 4/4 noir.	manière, créez un jeton

Parchemin de marchand	[1]{U}	F	Résoudre l'équation {	2}{U}
Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémè bleue, révélez cette carte et mettez-la dans votre main Mélangez ensuite votre bibliothèque.	U	F	Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémèr de rituel, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Prédestination	ans		Sonde ditaxienne	{UP}

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

Spirale temporelle {4}{U}	{U}	Ancienne tombe
Rituel	R	Terrain M
Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.		{T): Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Salle de guerre		Canyon des Griffons

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Dégagez un griffon ciblé. Si c'est une créature, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes	Forêt pluviale embrumée
Terrain Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.	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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Estuaire pollué	Grève inondée
Terrain R	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.	{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouilletière	Île enneigée
Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {T}: Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Guet des nuages	Île enneigée

Terrain : site

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Laboratoire du projet Jusant	Paysage myriadaire
Terrain (T): Ajoutez (C). (1)(U), (T): Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.	Terrain Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Lac de montagne bouillant	Sanctuaire mystique
Terrain R	Terrain : île C
{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.	((T) : Ajoutez {U}.) Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles. Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic are dautering with rate of the Codst	wagie the Gathering & Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité	Usine de Mishra
Terrain U	Terrain
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.	 {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	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Terres dévastées	
Terrain	F
T]: Ajoutez {C}.	
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un t	errain
non-base ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voie de l'Ascendance	
Terrain	С
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un	est
type de créature avec votre commandant, regard 1.	
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vou	S
pouvez mettre cette carte au-dessous.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Cimetière d'éléphant		Fers vedalkens {3	3}
Terrain R		Artefact	VI
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Régénérez l'éléphant ciblé.		Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Fers vedalkens pendant votre étape de dégagement. {2}, {T}: Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez aussi longtemps que les Fers vedalkens restent engagés.	>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Astrolabe d'Arcum	{S}
Artefact neigeux	С
({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)	
Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bata	ille,
piochez une carte. {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lotus doré	{5}
Artefact	R
$\{T\}$: Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Medallon de sapnir	{2}
Artefact	R
Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.	
ancer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de piraterie	{U}
Éphémère	С
Choisissez l'un ?	
? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles ju	squ'à
la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le jo	ueur
défenseur contrôle au moins une île.)	ur
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du to	ur.
,	ur.
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du to	ur.
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du to	ur.
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du to	ur.

_		
	Narset, déchireuse des voiles	{1}{U}{U}
	Planeswalker légendaire : Narset	U
	Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une cart	e par tour.
	{-2}: Regardez les quatre cartes du dessus de vo	
	bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-	
	non-terrain parmi elles et la mettre dans votre ma le reste au-dessous de votre bibliothèque dans u	
	aléatoire.	
		5/
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
$\overline{}$	iviagic the Gathering & wizalds of the Codst	

Chiquenaude de force	{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne ş {1}.	oaye
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Claquement	{1}{U}	Collet à sorts	{U}
Éphémère		Éphémère	U
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son		Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2	2.
propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.			
Martin Call Call Call Call		Maria de Calacia de Mina de Africa Cara	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Clepsydre	{U}
Éphémère	
Rappel (3) (Vous pouvez payer (3) supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, met	
cette carte dans votre main au moment où elle se résou Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une	,
carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.	
maiqueurs sul Iul.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Commandement cryptique	{1}{U}{U}{U}}
Éphémère Choisissez deux ?	R
? Contrecarrez un sort ciblé. ? Renvoyez un permanent cible propriétaire. ? Engagez toutes les créatures contrôlent. ? Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

Confluence mystique	{3}{U}{U}	Déférence	{1}{U}
Éphémère	R	Éphémère	U
Choisissez trois. Vous pouvez choisir le n d'une fois.	nême mode plus		Si ce sort est contrecarré de ans la main de son propriétaire à
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que paie $\{3\}$.	son contrôleur ne	la place du cimetière de ce Piochez une carte.	joueur.
? Renvoyez une créature ciblée dans la n propriétaire.	nain de son		
? Piochez une carte.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards	of the Coast

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

En plein Roulis	{1}{U}
Éphémère	С
Kick {1}{U}	
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la m son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Erreur de calcul {1	{U}		Fait ou fiction {3}-	{U}
Éphémère	С		Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne)		Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.	
paye {2}.			Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un t dans votre main et l'autre dans votre cimetière.	as
Recyclage {2}			dans votre main et l'autre dans votre cimetière.	
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		

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 ».)	Faille cyclonique	{1}{U}	
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 «			
	Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vou contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pou coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez so en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e	s ne	

_	
Faux-pas mental (U	IP}
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	

Fin du conte	{1}{U}
Éphémère	R
Contrecarrez une capacité activée ciblée, une c déclenchée ciblée ou un sort légendaire ciblé.	apacité
accionistico dibiec da an con logoridane dibie.	

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 d ce sort.	e mana de
Contrecarrez le sort non-créature ciblé. Si ce sor	t 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	

_	Flux thermique	{U}
ן ו	Éphémère	
	Choisissez l'un ? ? Un permanent non-neigeux ciblé devient neigeux jusci la fin du tour. ? Un permanent neigeux ciblé n'est pas neigeux jusqu'à fin du tour. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain to	ıla
	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 m	
sort.	ana de ce
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana {	1}{U}			Imbroglio de mixture	{U}{U}
Éphémère	С			Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur n paie {3}.	е			Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Transmutation {1}{U}{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hydrosalve	{U}
Éphémère	U
Choisissez l'un -	
? Contrecarrez un sort ciblé s'il est rouge.? Détruisez un permanent ciblé s'il est rouge.	
: Detruisez un permanent cibie 3 il est rouge.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intuition	{2}{U}		Malaise	{U}
Éphémère	R		Éphémère	С
Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette c dans votre main et le reste dans votre cimetière. Méla ensuite.			Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour. Transmutation {1}{U}{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jeux d'esprit	{U}
Éphémère	С
Rappel {2}{U}	
Engagez un artefact ciblé, une créature ciblé ciblé.	ée ou un terrain
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

N?ud logique {X	}{U}{U}
Éphémère	
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.) Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleu paie {X}.	ır ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}		Remue-méninges {	U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son			Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votr	
contrôleur ne paie {2}.			main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votr choix.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,		

_		
ſ.	Recherche effrénée	{2}{U}
'	Éphémère	С
	Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux c Dégagez jusqu'à trois terrains.	artes.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ephémère Envoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Renvoyez ensuite une autre créature ciblée		
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son	Repli {U	J}{U}
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son		
	Éphémère	С
dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne paie {1}.	propriétaire. Renvoyez ensuite une autre créature ciblé dans la main de son propriétaire à moins que son	е

Toquade de Wöhlrajh	{U}	Vision de Silundi {2}{U}	
Éphémère	R	Éphémère	_
Rappel {2} Changez le texte d'un permanent ciblé en rempla toutes les occurrences d'un mot de couleur avec ou d'un type de terrain de base avec un autre jus du tour. (Par exemple, vous pouvez changez « c non-rouge » par « créature non-verte » ou « trav plaines » par « traversée des marais ».)	un autre squ'à la fin réature	Regardez les six 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 le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
			_

Trou de mémoire	{1}{U
Éphémère	C
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est co	ntrecarré de
cette manière, mettez-le au-dessus de la bil	bliothèque de
son propriétaire au lieu du cimetière de ce je	oueur.

À la recherche d'Azcanta	{1}{U}
Enchantement légendaire	R
Au début de votre entretien, regardez la carte du des votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes votre cimetière, vous pouvez transformer À la recher d'Azcanta.	s dans
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic are Garding & Wizards of the Codst	

Augure de la mer {1){	(U)	Traîtrise	{3}{U}{U}
Enchantement	c	Enchantement : aura	R
Flash Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte. {2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.		Enchanter : créature Quand la Traitrise arrive sur le champ d jusqu'à cinq terrains. Vous contrôlez la créature enchantée.	de bataille, dégagez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

′	Marée de parallaxe	{2}{U}{U}
	Enchantement	R
	Évanescence 5	
	Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de pa Exilez un terrain ciblé.	arallaxe :
	Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de l	
	chaque joueur renvoie sur le champ de bataille to cartes qu'il possède exilées avec la Marée de par	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orvar, le Tout-forme	{3}{U}
Créature légendaire : changeforme	М
Changelin À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou c rituel, s'il cible au moins un autre permanent que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie d'un de ces permanents. Quand un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôl vous contraint à vous défausser de cette carte, créez ur jeton qui est une copie d'un permanent ciblé.	
	3/3

