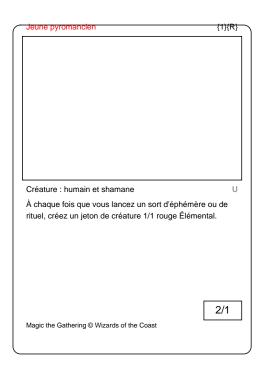
Jeune pyromancien	{1}{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphe	émère ou de
rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge É	lémental.
	2/1
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/1

Kraken des abîmes {7	7}{U}{U}{U}
Créature : kraken	R
Le Kraken des abîmes ne peut pas être bloqué.	
Suspension 9 ? {2}{U} (Plutôt que lancer cette ca	•
votre main, vous pouvez payer {2}{U} et l'exiler av marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre	
retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier	
est retiré, lancez cette carte sans payer son coût	de mana.
Elle a la célérité.)	
A chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si le des abîmes est en suspension, retirez-lui un mare	
temps ».	Jucui «

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

6/6



l'Innommable	{6}{U}{U}{U}
Créature légendaire : esprit	R
Vol, piétinement À chaque fois que l'Innommable inflige des bl	accurac da
combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la	
d'arcane ciblée de votre cimetière dans votre	main.
	6/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Talrand, invocateur céleste	{2}{U}{U}	Chimère au c?ur magique {1	}{U}{R}
Créature léanadaire , andie et annier	R	Créature : chimère	U
Créature légendaire : ondin et sorcier À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémè rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâko vol.	re ou de	Vol, piétinement La force de la Chimère au c?ur magique est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.	ı
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/3

_		
	Vengeurs ?ilsage	{4}{U}{U}
	Créature : djinn et moine	R
	Prouesse (À chaque fois que vous lançez un son	
	non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à tour.)	
	À chaque fois que les Vengeurs ?ilsage attaquer pouvez renvoyer une créature ciblée dans la mai	
	propriétaire si sa force est inférieure à celle des \?ilsage.	/engeurs
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/5
<u>_</u>		

Créature : cyclope	С
Défenseur À chaque fois que vous lancez un sort d'éphé rituel, le Cyclope de Nivix gagne +3/+0 jusqu'a et peut attaquer comme s'il n'avait pas le défe	à la fin du tour
	1/4

Djoïra des Guitûks {1}{U}{R}		Électromancien gobelin	$\{U\}\{R\}$
Créature légendaire : humain et sorcier R	1	Créature : gobelin et sorcier	С
{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)		Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez {1} de moins à lancer.	z coûtent
2/2]		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Électromancien gobelin	{U}{R}
Orientary and discontinuous and	
Créature : gobelin et sorcier	С
Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez {1} de moins à lancer.	coûtent
	2/2

Jori En, plongeuse des ruines	{1}{U}{R}
Cufeture If condeirs a condinate consist	R
Créature légendaire : ondin et sorcier À chaque fois que vous lancez votre deux	•
tour, piochez une carte.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-

Nuckelavee {4}{UR}{U	₹}	Éclair de faille	{2}{R}
Créature : bête	U	Rituel	С
Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vou pouvez renvoyer une carte de rituel rouge ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vou pouvez renvoyer une carte d'éphémère bleu ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	;	L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'in Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cet votre main, vous pouvez payer {R} et l'ex marqueur « temps » sur elle. Au début or retirez un marqueur « temps ». Quand le est retiré, lancez cette carte sans payer s	tte carte depuis xiler avec un de votre entretien, e dernier marqueur
4/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éclair de faille	{2}{R
Rituel	(
L'Éclair de faille inflige 3 blessures	à n'importe quelle cible.
Suspension 1?{R} (Plutôt que lance	
votre main, vous pouvez payer {R} marqueur « temps » sur elle. Au dé	
retirez un marqueur « temps ». Qu	and le dernier marqueur
	aver son coût de mana
est retiré, lancez cette carte sans p	ayor com cour ao mana.
est retiré, lancez cette carte sans p	ayor com cour do mana.

Éclair de faille {2}{R}
Rituel C
L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation des terriers	{3}{R}			Météore shivân {3}{R}{R}
Rituel Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin. Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour cl sort lancé avant lui ce tour-ci.)	C haque			Rituel Le Météore shivân inflige 13 blessures à une créature ciblée. Suspension 2 ? {1}{R}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R}{R} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation des terriers	{3}{R}	Mitraille	{1}{F
Rituel	С	Rituel	•
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Go Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez- sort lancé avant lui ce tour-ci.)		La mitraille inflige 1 blessure Déluge (Quand vous lancez on sort lancé avant lui ce tour-ci nouvelles cibles pour ces cop	ce sort, copiez-le pour chaque . Vous pouvez choisir de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

Vision volcanique	{5}{R}{R}	Fissure temporelle	{4}{U}
Rituel	R	Rituel	
Renvoyez une carte d'éphémère ou de r votre cimetière dans votre main. La Visic inflige à chaque créature que vos advers nombre de blessures égal à la valeur de carte. Exilez la Vision volcanique.	rituel ciblée depuis on volcanique saires contrôlent un	Renvoyez un permanent ciblé propriétaire. Déluge (Quand vous lancez ce sort lancé avant lui ce tour-ci. \ nouvelles cibles pour chaque d	dans la main de son e sort, copiez-le pour chaque //ous pouvez choisir de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of th	e Coast

À mon seul désir	{4}{U}{U
Rituel	R
Mélangez votre bibliothèque. Puis ex de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin d	lu tour, vous pouvez
ouer cette carte sans payer son coût Déluge (Quand vous lancez ce sort, o	
sort lancé avant lui ce tour-ci.)	

Flambeau de l'Avenir {6}{U}{U	J}
Rituel	R
Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci. Mélangez le Flambeau de l'Avenir à la bibliothèque de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Falaises des eaux vives	Falaises des eaux vives
Terrain C Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.	Terrain C Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Falaises des eaux vives	Falaises des eaux vives
Terrain C Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T} : Ajoutez {U} ou {R}.	Terrain C Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







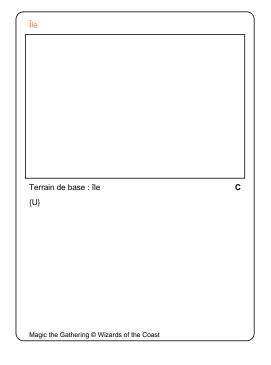


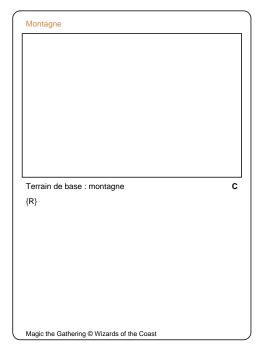


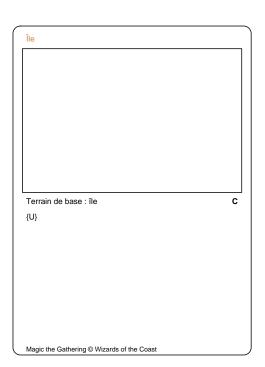


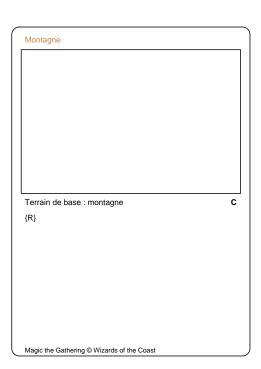












Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel de désespoir {1}	{R}	Claquement	{1}{U}
Éphémère : arcane	U	L Éphémère	
Ajoutez {R}{R}{R}. Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lance: un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)		Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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.	
proprietaire. Degagez jusqu'à deux terrairis.	

Promptitude	{U}
Éphémère	R
Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peu être lancé comme s'il avait le flash.	ıt
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonder les brumes	{U}
Éphémère : arcane	С
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonder les brumes	{U}
Éphémère : arcane	С
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonder les brumes {U}

Éphémère : arcane C

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder les profondeurs {1	}{U}
Éphémère : arcane	С
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèqu Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autr au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonder les profondeurs	{1}{U}		Tamiser le sable	{1}{U}{U}
Éphémère : arcane			Éphémère : arcane	
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothé Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de ritu parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les a au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe que ordre.	eque. el utres		Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'ur Si vous avez lancé un sort appelé Sonder les pet un sort appelé Sonder les brumes ce tour-ci pouvez chercher dans votre bibliothèque une d'Ilnnommable, la mettre sur le champ de batail mélanger.	profondeurs i, vous carte appelée
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tamiser le sable	{1}{U}{U}
Éphémère : arcane	С
Piochez deux cartes, puis défaussez-vo Si vous avez lancé un sort appelé Sond et un sort appelé Sonder les brumes ce pouvez chercher dans votre bibliothèqu l'Innommable, la mettre sur le champ de mélanger.	ler les profondeurs tour-ci, vous e une carte appelée
molargo.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prévision du Cérébropyre	{5}{U}{R}		
Éphémère	R		
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ayant une valeur de mana de 3, révélez-la et mettez-la dans votre main. Puis répétez ce processus pour les cartes d'éphémère ayant des valeurs de mana de 2 et 1. Puis mélangez.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

