Élémental des failles	(R)	Élémental des failles	(R)
Créature : élémental	c	Créature : élémental	С
{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanent qu vous contrôlez ou d'une carte en suspension que vous possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.		{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanent qu vous contrôlez ou d'une carte en suspension que vous possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.	
1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Élémental des failles	{R}	Élémental des failles	{F
Créature : élémental	С	Créature : élémental	
{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanvous contrôlez ou d'une carte en suspension que vi possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 just fin du tour.	ous	{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'ur vous contrôlez ou d'une carte en suspensi possédez : L'Élémental des failles gagne - fin du tour.	ion que vous
	1/1		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{R}

Pyromancien scoriacé	{2}{R}		Pyromancien scoriacé	{2}{R}
Créature : élémental et shamane	С		Créature : élémental et shamane	С
{T}: Le Pyromancien scoriacé inflige 1 blessure à ur ciblé ou à un planeswalker ciblé.	joueur		{T}: Le Pyromancien scoriacé inflige 1 blessure à un ju ciblé ou à un planeswalker ciblé.	oueur
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, vous p dégager le Pyromancien scoriacé.	ouvez		À chaque fois que vous lancez un sort rouge, vous por dégager le Pyromancien scoriacé.	uvez
degager le i yromanoion odonace.			adgager to 1 fromanoien decidade.	
_				
	0/1			0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyromancien scoriacé	{2}{R}
Créature : élémental et shamane	C
{T} : Le Pyromancien scoriacé inflige 1 blessure à u	ın joueur
ciblé ou à un planeswalker ciblé. À chaque fois que vous lancez un sort rouge, vous	pouvez
dégager le Pyromancien scoriacé.	
	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyromancien scoriacé	{2}{R}
Créature : élémental et shamane	C
{T} : Le Pyromancien scoriacé inflige 1	blessure à un joueur
ciblé ou à un planeswalker ciblé. À chaque fois que vous lancez un sort	rouge vous pouvez
dégager le Pyromancien scoriacé.	Touge, vous pouvez
	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u></u>

Pyromancien sybarite	{2}{R}	Pyromancien sybarite	{2}{R}
Créature : humain et sorcier	U	Créature : humain et sorcier	U
{T}: Le Pyromancien sybarite inflige 1 bles quelle cible.	ssure à n'importe	{T}: Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'im quelle cible.	porte
que o constant		445.00	
		_	
	1/1		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyroman	ncien sybarite	{2}{R}
Créature	: humain et sorcier	U
{T} : Le F quelle cil	Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n' ble.	importe
	Г	1/1
Magic the	Gathering © Wizards of the Coast	.,,

Pyromancien sybarite	{2}{R}
Créature : humain et sorcier	U
{T}: Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure quelle cible.	à n'importe
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ephéméroptère errant	{6}{U}		Rudoyeur des sillages	{2}{U}
Créature : illusion			Créature : ondin et soldat	R
Vol Suspension 4 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette cart votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler ave marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre e retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier m est retiré, lancez cette carte sans payer son coût d Elle a la célérité.)	ec quatre ntretien, narqueur		À chaque fois qu'un permanent que vous dégagé, le Rudoyeur des sillages gagne fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1
			g : Made of the odds.	

Éphéméroptère errant	{6}{U}
Créature : illusion	
Vol	
Suspension 4 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette ca	arte depuis
votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler a	vec quatre
marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre	
retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier	
est retiré, lancez cette carte sans payer son coût Elle a la célérité.)	de mana.
Ziio a la colonioly	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rudoyeur des sillages	{2}{U}
Créature : ondin et soldat	R
À chaque fois qu'un permanent que vous contrôl dégagé, le Rudoyeur des sillages gagne +1/+1 ju fin du tour.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rudoyeur des sillages	{2}{U}	Lame d'arc	{3}{R}{R}
Créature : ondin et soldat	R	Rituel	U
À chaque fois qu'un permanent que vous dégagé, le Rudoyeur des sillages gagne fin du tour.		La Lame d'arc inflige 2 blessures à n'i Exilez la Lame d'arc avec 3 marqueur Suspension 3 ? {2}{R} (Plutôt que land votre main, vous pouvez payer {2}{R} marqueurs « temps » sur elle. Au déb retirez un marqueur « temps ». Quand est retiré, lancez cette carte sans paye Elle a la célérité.)	es « temps » sur elle. cer cette carte depuis et l'exiler avec trois out de votre entretien, d le dernier marqueur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rudoyeur des sillages	{2}{U}
Créature : ondin et soldat	R
À chaque fois qu'un permanent que vo dégagé, le Rudoyeur des sillages gagr fin du tour.	
	1/1
	'''

Lame d'arc (3)(R)(R)
(S)(N)(N)
Rituel U
La Lame d'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Exilez la Lame d'arc avec 3 marqueurs « temps » sur elle. Suspension 3 ? {2}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis
votre main, vous pouvez payer {2}{R} et l'exiler avec trois
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.
Elle a la célérité.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'arc	{3}{R}{R}
Rituel	U
La Lame d'arc inflige 2 blessures à n'in Exilez la Lame d'arc avec 3 marqueurs Suspension 3 ? {2}{R} (Plutôt que lanc votre main, vous pouvez payer {2}{R} e marqueurs « temps » sur elle. Au débu retirez un marqueur « temps ». Quand est retiré, lancez cette carte sans paye Elle a la célérité.)	s « temps » sur elle. er cette carte depuis et l'exiler avec trois ut de votre entretien, l le dernier marqueur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exténuation	{2}{U}
Rituel	U
Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé co ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.	ntrôle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

(	Lame d'arc {3}{R}{R}
	Rituel U
	La Lame d'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Exilez la Lame d'arc avec 3 marqueurs « temps » sur elle. Suspension 3 ? {2}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{R} et l'exiler avec trois 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. Elle a la célérité.)
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation	{2}{U}
Rituel	U
Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé c ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exténuation	{2}{U}			Réalité stroboscopique {4}{	[U}{U}
Rituel	U		L	Rituel	U
Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé co ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.				Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Retirez la Réalité stroboscopique de la pa avec trois marqueurs « temps » sur elle.  Suspension 3 ? {2}{U}	ırtie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exténuation	{2}{U}
Rituel	U
Les créatures et les terrains qu'un adversaire cibl ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape dégagement.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Réalité stroboscopique	{4}{U}{U}
Rituel	U
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de s	
propriétaire. Retirez la Réalité stroboscopique avec trois marqueurs « temps » sur elle.	ue la partie
Suspension 3 ? {2}{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réalité stroboscopique {4}{U}{U	U}	Chaufferie d'Izzet
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Retirez la Réalité stroboscopique de la partie avec trois marqueurs « temps » sur elle.  Suspension 3 ? {2}{U}	U	Terrain  La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {U}{R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Réalité stroboscopique {4}{U}{U}{U}		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast  Chaufferie d'Izzet

Rituel

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Retirez la Réalité stroboscopique de la partie avec trois marqueurs « temps » sur elle.

Suspension 3 ? {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T}: Ajoutez {U}{R}.

Chaufferie d'Izzet		Île
Terrain U		Terrain de base : île C
La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {U}{R}.		{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chaufferie d'Izzet		Île

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

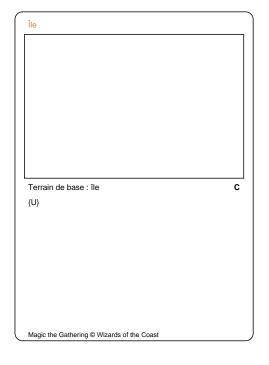
Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

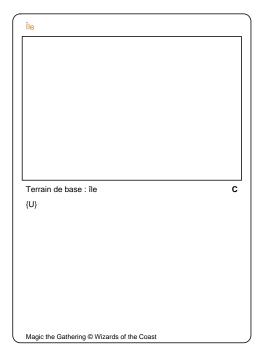


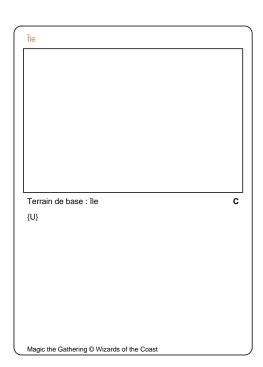


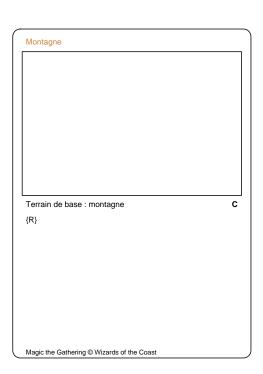












Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering <sup>©</sup> Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

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 <sup>©</sup> 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	

Charme de fureur	{1}{R}
Éphémère	С
Choisissez l'un ?	
? Détruisez un artefact ciblé.	
? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le	
piétinement jusqu'à la fin du tour.  ? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permaner	ıt ciblé
ou d'une carte en suspension ciblée.	0.0.0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de fureur	{1}{R}
<b>4</b>	
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Détruisez un artefact ciblé.	
? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le	
piétinement jusqu'à la fin du tour.	
? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permaner	nt ciblé
ou d'une carte en suspension ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de fureur	{1}{R}
4	
Éphémère	С
Choisissez l'un ?	
? Détruisez un artefact ciblé.	
? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le	
piétinement jusqu'à la fin du tour.	
? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanen	t ciblé
ou d'une carte en suspension ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de fureur	{1}{R}
Éphémère	С
Choisissez l'un ?	
<ul><li>? Détruisez un artefact ciblé.</li><li>? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le</li></ul>	
piétinement jusqu'à la fin du tour.	
? Retirez deux marqueurs « temps » d'un perman	ent ciblé
ou d'une carte en suspension ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Reseau d'espionnage {U}	Syncope {X}	{U}
reseau d'esplorinage (U)	Syncope (X)	[0]
Éphémère C	Éphémère	c
Regardez la main du joueur ciblé, la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, et les créatures face cachée qu'il contrôle. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus 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	

Réseau d'espionnage	{U}
phémère	С
Regardez la main du joueur ciblé, la carte du dessi oibliothèque de ce joueur, et les créatures face cac contrôle. Regardez les quatre cartes du dessus de oibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre choix.	hée qu'il votre
ion.	

Syncope	{X}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleu paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de s propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vérité résonnante	{1}{U}		Vérité résonnante	{1}{U}
<u></u>			<u></u>	
Éphémère	С		Éphémère	С
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et to			Renvoyez un permanent non-terrain ciblé	
permanents ayant le même nom que ce perma les mains de leurs propriétaires.	anent dans		permanents ayant le même nom que ce p les mains de leurs propriétaires.	permanent dans
les mains de leurs proprietailes.			les mains de leurs proprietaires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère C
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres
permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante	{1}{U}
Éphémère	С
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les permanents ayant le même nom que ce permanent les mains de leurs propriétaires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brume de paradoxe	{2}{U}		Brume de paradoxe	{2}{U}
Enchantement : aura	U		Enchantement : aura	U
Enchanter : joueur			Enchanter : joueur	
Au début du premier entretien du joueur enchanté à			Au début du premier entretien du joueur enchanté à	
chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien supplémentaire après cette étape.			chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien supplémentaire après cette étape.	
supplementalle apres cette étape.			supplementaire apres cette étape.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Brume de paradoxe	{2}{U}
	Enchantement : aura	U
	Enchanter: joueur	
	Au début du premier entretien du joueur enchanté à chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien	
	supplémentaire après cette étape.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brume de paradoxe	{2}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : joueur	
Au début du premier entretien du joueur enchanté à chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien	
supplémentaire après cette étape.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poursuite des bruits de pas {3}{U	}{U}		,	Poursuite des bruits de pas {3}{	U}{U}
Enchantement : aura	R		L	Enchantement : aura	R
Enchanter : créature Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée.				Enchanter : créature Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		) (		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poursuite des bruits de pas	{3}{U}{U}
Enchantement : aura	R
Enchanter : créature Au début de votre entretien, créez un jetor copie de la créature enchantée.	n qui est une

Poursuite des bruits de pas	{3}{U}{U}
Enchantement : aura	R
Enchanter : créature Au début de votre entretien, créez un jeton qui est copie de la créature enchantée.	une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
£	
Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

