

Cyclope de la fureur éternelle

{4}{R}{R}

Créature-enchantement : cyclope

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse d'orage de Kéranos

{2}{R}

Créature : humain et shaman

U

Célérité

{1}{U} : Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse d'orage de Kéranos

{2}{R}

Créature : humain et shaman

U

Célérité

{1}{U} : Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure pensif

{2}{R}

Créature : minotaure et guerrier

C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure pensif

{2}{R}



Créature : minotaure et guerrier

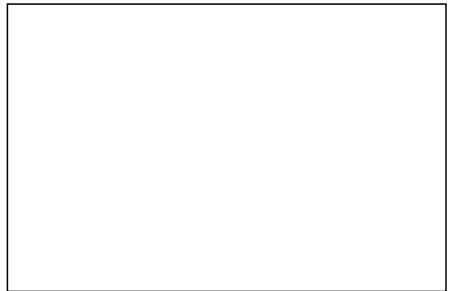
C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice de feu experte

{2}{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous appliquez le regard, l'Oratrice de feu experte gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice de feu experte

{2}{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous appliquez le regard, l'Oratrice de feu experte gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier lamecroc

{3}{R}



Créature : sanglier


C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinque sigillaire {1}{R}




Créature : lézard **C**

À chaque fois que le Scinque sigillaire attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère presciente {3}{U}{U}



Créature : chimère **C**

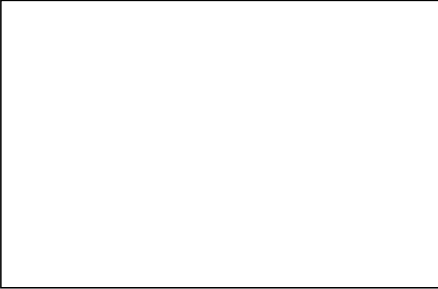
Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinque sigillaire {1}{R}



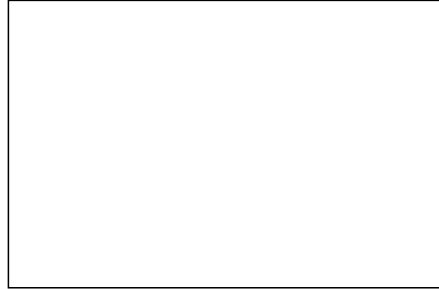
Créature : lézard **C**

À chaque fois que le Scinque sigillaire attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sigillaire {1}{U}



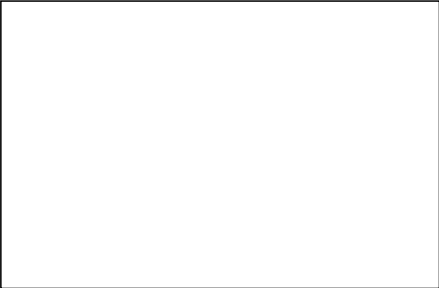
Créature : étoile de mer **U**

{T} : Regard 1.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sigillaire {1}{U}

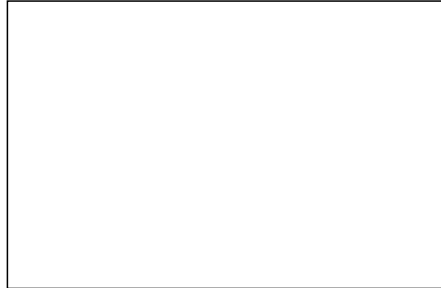


Créature : étoile de mer U
 {T} : Regard 1.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle {1}{U}




Créature : humain et sorcier C
 Quand la Sibylle arrive sur le champ de bataille, regard 2.
 (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
 Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de
 votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe
 quel ordre.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des flottes {5}{U}{U}




Créature : kraken R
 Quand le Fléau des flottes arrive sur le champ de bataille,
 renvoyez chaque créature que vos adversaires contrôlent
 avec une endurance inférieure ou égale à X dans la main
 de son propriétaire, X étant le nombre d'îles que vous
 contrôlez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dissimulée {3}{U}



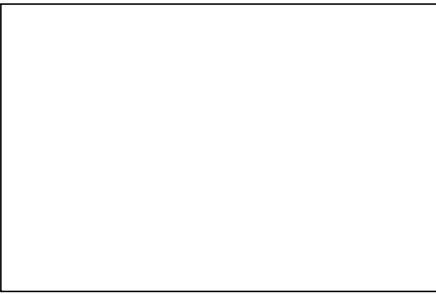
Créature : sirène C
 Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous
 pourriez lancer un éphémère.)
 Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des auspices

{3}{U}{U}



Créature : sphinx

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Sphinx des auspices acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

À chaque fois que le Sphinx des auspices attaque, regard 3.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de Purphoros

{4}{R}



Rituel

C

La Rage de Purphoros inflige 4 blessures à une créature ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée ce tour-ci. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton crépitant

{2}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

{2}{R}, sacrifiez le Triton crépitant : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune de Mogis

{R}



Rituel

U

La Rancune de Mogis inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension des aigles

{4}{U}{U}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature-enchantement 2/2 bleue Oiseau avec le vol. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension des aigles

{4}{U}{U}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature-enchantement 2/2 bleue Oiseau avec le vol. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction des profondeurs

{2}{U}{U}



Rituel

U

Renvoyez dans votre main jusqu'à une carte d'éphémère ciblée et jusqu'à une carte de rituel ciblée de votre cimetière. Exilez l'Extraction des profondeurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interpréter les signes

{5}{U}



Rituel

U

Regard 3, puis révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana de cette carte. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez 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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crible d'éclairs

{3}{R}{R}

Éphémère

U

Choisissez n'importe quelle cible. Regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Le Crible d'éclairs inflige à cette cible, permanent ou joueur, un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}

Éphémère

C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crible d'éclairs

{3}{R}{R}

Éphémère

U

Choisissez n'importe quelle cible. Regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Le Crible d'éclairs inflige à cette cible, permanent ou joueur, un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perdu dans un labyrinthe

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine d'ire

{1}{R}

Enchantement

C

{3}{R}, sacrifiez la Fontaine d'ire : La Fontaine d'ire inflige 5 blessures à un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savoir et puissance

{4}{R}

Enchantement

U

À chaque fois que vous appliquez le regard, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, Savoir et puissance inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savoir et puissance

{4}{R}

Enchantement

U

À chaque fois que vous appliquez le regard, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, Savoir et puissance inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine des fortunes

{1}{U}

Enchantement

C

{1}{U}, sacrifiez la Fontaine des fortunes : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

