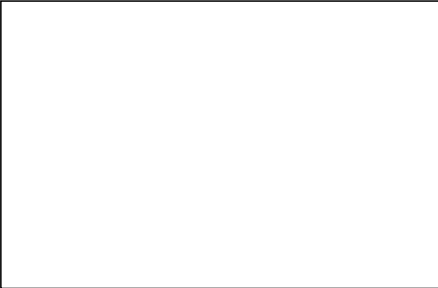


**Cyclope de la fureur éternelle** {4}{R}{R}



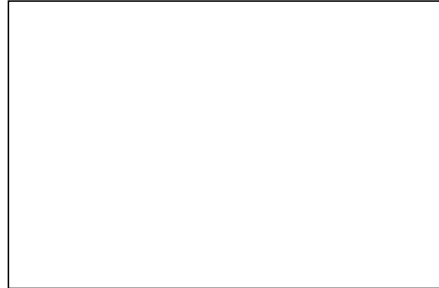
Créature-enchantement : cyclope **U**

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**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

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

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

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

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

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

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

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

Divination

{2}{U}



Rituel

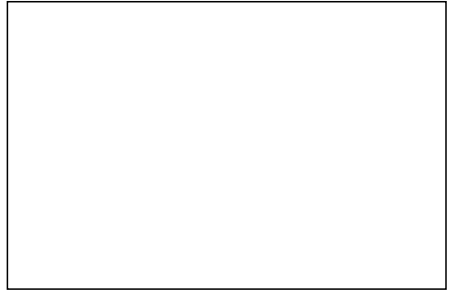
C

Piochez deux cartes.

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

**C**

{U}

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

**C**

{U}

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

**C**

{U}

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

**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

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

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

