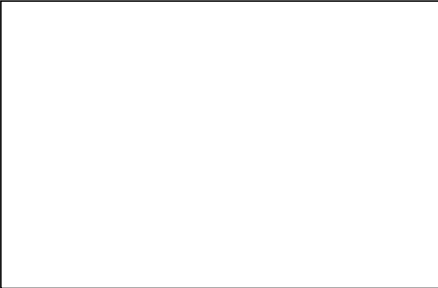


Jeune pyromancien {1}{R}



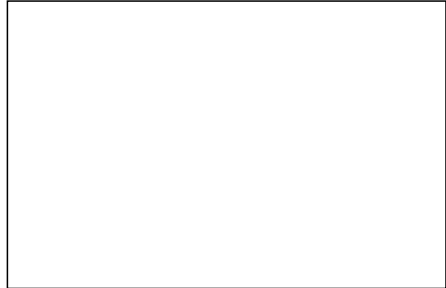
Créature : humain et shaman U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken des abîmes {7}{U}{U}{U}



Créature : kraken R

Le Kraken des abîmes ne peut pas être bloqué.


Suspension 9 ? {2}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{U} et l'exiler avec neuf 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.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si le Kraken des abîmes est en suspension, retirez-lui un marqueur « temps ».

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}



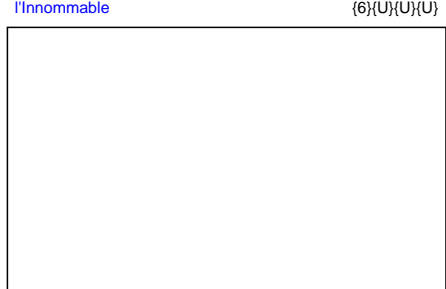
Créature : humain et shaman U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

l'Innommable {6}{U}{U}{U}



Créature légendaire : esprit R

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Innommable inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la carte d'arcane ciblée de votre cimetière dans votre main.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talrand, invocateur céleste

{2}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère au c?ur magique

{1}{U}{R}

Créature : chimère

U

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.

*3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeurs ?ilsage

{4}{U}{U}

Créature : djinn et moine

R

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que les Vengeurs ?ilsage attaquent, vous pouvez renvoyer une créature ciblée dans la main de son propriétaire si sa force est inférieure à celle des Vengeurs ?ilsage.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope de Nivix

{1}{U}{R}

Créature : cyclope

C

Défenseur

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Cyclope de Nivix gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour et peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}, exiliez 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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin

{U}{R}

Créature : gobelin et sorcier

C

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin

{U}{R}

Créature : gobelin et sorcier

C

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jori En, plongeuse des ruines

{1}{U}{R}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuckelavee

{4}{UR}{UR}

Créature : bête

U

Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de rituel rouge ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère bleu ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Météore shivân

{3}{R}{R}

Rituel

U

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

Évacuation des terriers

{3}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraille

{1}{R}

Rituel

C

La mitraille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision volcanique

{5}{R}{R}

Rituel

R

Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. La Vision volcanique inflige à chaque créature que vos adversaires contrôlent un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte. Exilez la Vision volcanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissure temporelle

{4}{U}

Rituel

C

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À mon seul désir

{4}{U}{U}

Rituel

R

Mélangez votre bibliothèque. Puis exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Avenir

{6}{U}{U}

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



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

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

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

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez 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.)

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.

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promptitude

{U}

Éphémère

R

Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.
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 brumes

{U}



Éphémère : arcane

C

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

C

Regardez les cinq 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 les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder les profondeurs

{1}{U}



Éphémère : arcane

C

Regardez les cinq 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 les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiser le sable

{1}{U}{U}



Éphémère : arcane

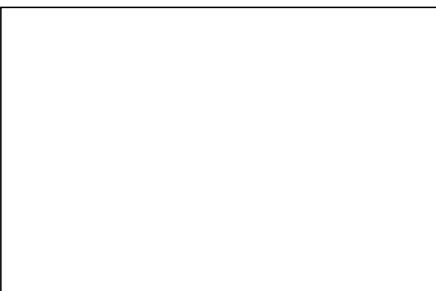
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous avez lancé un sort appelé Sonder les profondeurs et un sort appelé Sonder les brumes ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée l'Innommable, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiser le sable

{1}{U}{U}



Éphémère : arcane

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous avez lancé un sort appelé Sonder les profondeurs et un sort appelé Sonder les brumes ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée l'Innommable, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

