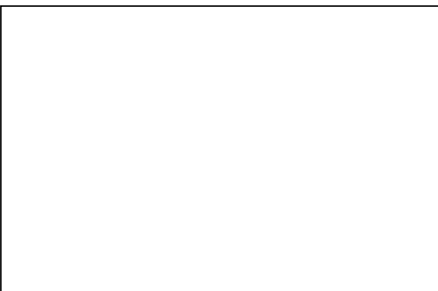


Kraken des abîmes

{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

Djoira des Guitûks

{1}{U}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

{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.)

2/2

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

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 goblin

{U}{R}



Créature : goblin 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

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

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

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

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

À mon seul désir

{4}{U}{U}



Rituel

R

Mélanguez 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

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

Flambeau de l'Avenir

{6}{U}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.
Mélanguez le Flambeau de l'Avenir à la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



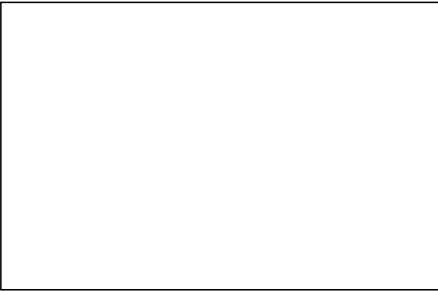
Terrain de base : île

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

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
{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

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

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

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 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



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.