Jeune pyromancien	{1}{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d&	#039;éphémère
ou de rituel, créez un jeton de créature 1/ Élémental.	1 rouge
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : humain et shamane U		Créature : kraken	R
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.		Le Kraken des abîmes ne peut pas être bloqué. Suspension 9 ? {2}{U} (Plutôt que lancer cette cart votre main, vous pouvez payer {2}{U} et l'ex neuf marqueurs « temps » sur elle. Au début de ve entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer de mana. Elle a la célérité.) À chaque fois qu'un adversaire lance un soi Kraken des abîmes est en suspension, retirez-lui u marqueur « temps ».	kiler avec otre e dernier son coût rt, si le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	imagic the Gathering & wizards of the Coast	

Jeune pyromancien	{1}{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d� ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 i Élémental.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

l'innommable	{6}{U}{U}{U}{U}
Créature légendaire : esprit	R
Vol, piétinement	
À chaque fois que l'Innommable infli blessures de combat à un joueur, vous pou	•
carte d'arcane ciblée de votre cimet main.	•
	6/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kraken des abîmes

{7}{U}{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 Drákon avec le vol. 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	Talrand, invocateur céleste	{2}{U}{U}	Chimère au c?ur magique {1}{U}{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. 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. 2/2 */3			
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. 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. 2/2 */3			
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. 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. 2/2 */3			
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. 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. 2/2 */3			
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. 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. 2/2 */3			
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. 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. 2/2 */3			
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. 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. 2/2 */3			
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. 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. 2/2 */3			
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. 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. 2/2 */3			
ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol. La force de la Chimère au c?ur magique est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. 2/2 */3	Créature légendaire : ondin et sorcier	R	Créature : chimère U
avec le vol. nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. 2/2 */3	À chaque fois que vous lancez un sort d&#	f039;éphémère	Vol, piétinement
2/2 cimetière.		bleue Drâkon	
	avec le vol.		
		2/2	*/2
magic are determing a virtual or are count.	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	
	magic the dathering w wizards of the coast		magic the Gathering & Wizards of the Coast

Vengeurs ?ilsage	{4}{U}{U}
Créature : djinn et moine	R
Prouesse (À chaque fois que vous	lançez un sort
non-créature, cette créature gagne fin du tour.)	+1/+1 jusqu'à la
À chaque fois que les Vengeurs ?il	Isage attaquent, vous
pouvez renvoyer une créature cible	
propriétaire si sa force est inférieur ?ilsage.	e a celle des Vengeurs
-	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Cyclope de Nivix	{1}{U}{R}
Créature : cyclope	C
Défenseur	
À chaque fois que vous lancez un so	ort d'éphémère
	ne +3/+0 iusqu':à
ou de rituel, le Cyclope de Nivix gag la fin du tour et peut attaquer comme	
ou de rituel, le Cyclope de Nivix gag	
ou de rituel, le Cyclope de Nivix gag la fin du tour et peut attaquer comme	
ou de rituel, le Cyclope de Nivix gag la fin du tour et peut attaquer comme	
ou de rituel, le Cyclope de Nivix gag la fin du tour et peut attaquer comme	
ou de rituel, le Cyclope de Nivix gag la fin du tour et peut attaquer comme	

Djoïra des Guitûks	{1}{U}{R}	Elec	ectromancien gobelin {U}
Créature légendaire : humain et sorcier	R	Cré	éature : gobelin et sorcier
{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée n'a pas la suspension, elle acquiert la su (Au début de votre entretien, retirez un marque de cette carte. Quand le dernier marqueur est r cette carte sans payer son coût de mana. Si c& une créature, elle a la célérité.)	. Si elle Ispension. ur « temps » retiré, lancez		s sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez itent {1} de moins à lancer.
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Électromancien gobelin	{U}{R}
	Créature : gobelin et sorcier	С
	Les sorts d'éphémère et de rituel que vous la coûtent {1} de moins à lancer.	ncez
		2/2
l	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 deuxitour, piochez une carte.	ème sort chaque
	2/3

 $\{U\}\{R\}$

2/2

Nuckelavee	{4}{UR}{UR}
Créature : bête	U
Quand le Nuckelavee arrive s	•
pouvez renvoyer une carte de votre cimetière dans votre ma	
Quand le Nuckelavee arrive s	•
pouvez renvoyer une carte d8 depuis votre cimetière dans vo	• •
·	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the	ne Coast

Éclair de faille	{2}{R}
Rituel	C
L'Éclair de faille inflige 3 blessure quelle cible.	es à n'importe
Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cer votre main, vous pouvez payer {R} et l&	•
marqueur « temps » sur elle. Au début «	
retirez un marqueur « temps ». Quand I est retiré, lancez cette carte sans payer	
	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éclair de faille	{2}{R}
Rituel	С
L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n&#	039;importe
quelle cible. Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte	depuis
votre main, vous pouvez payer {R} et I'ex	
marqueur « temps » sur elle. Au début de votre	
retirez un marqueur « temps ». Quand le dernie est retiré, lancez cette carte sans payer son coû	•
out round, randoz doud dante dante payor don dou	it do manai,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éclair de faille	{2}{R}
Rituel	
L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n' quelle cible. Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte dep votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler a marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entr retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier ma est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de	uis avec un etien, irqueur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Évacuation des terriers	{3}{R}	Météore s	hivân {	3}{R}{R}
Rituel	С	Rituel		U
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin. Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour c sort lancé avant lui ce tour-ci.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	haque	ciblée. Suspensie depuis vo I'ex début de Quand le sans paye	e shivân inflige 13 blessures à une créature catte catre main, vous pouvez payer {1}{R}{R} et iller avec deux marqueurs « temps » sur evotre entretien, retirez un marqueur « temp dernier marqueur est retiré, lancez cette cor son coût de mana.)	arte Ille. Au os ».

Évacuation des terriers	{3}{R}
Rituel	С
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin. Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour sort lancé avant lui ce tour-ci.)	chaque
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mitraille	{1}{R}
Rituel	
La mitraille inflige 1 blessure à n'importe quell	le cible.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour c sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir d nouvelles cibles pour ces copies.)	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vision volcanique	{5}{R}{R}	Fissure temporelle	{4}{U}
Rituel	R	Rituel	c
Renvoyez une carte d'éphémè depuis votre cimetière dans votre mai volcanique inflige à chaque créature o contrôlent un nombre de blessures ég mana de cette carte. Exilez la Vision v	n. La Vision que vos adversaires qal à la valeur de	Renvoyez un permanent cil propriétaire. Déluge (Quand vous lance: sort lancé avant lui ce tour- nouvelles cibles pour chaqu	z ce sort, copiez-le pour chaque ci. Vous pouvez choisir de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards o	of the Coast

À mon seul désir {4}{U}{(U}
Rituel	R
Mélangez votre bibliothèque. Puis exilez la carte du dessu de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.	ıs
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaqui sort lancé avant lui ce tour-ci.)	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flambeau de I'Avenir	{6}{U}{U}
Rituel	R
Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire apr Mélangez le Flambeau de I'Avenir à la bit de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Falaises des eaux vives		Falaises des eaux vives
Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.	c	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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Falaises des eaux vives		Falaises des eaux vives

Falaises des eaux vives		Falaises des eaux vives
Terrain C		Terrain
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.		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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

С









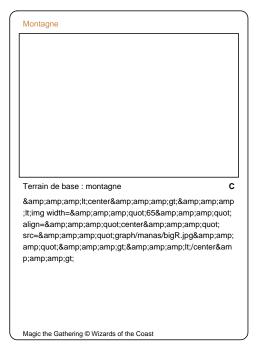


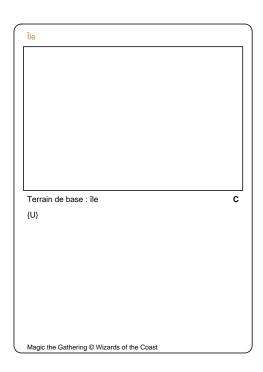


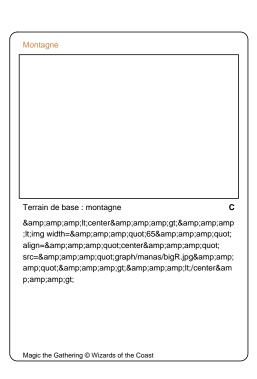




Île	
Terrain de base : île	С
{U}	







Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	_	
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a		Terrain de base : montagne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C <center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;><td></td><td>Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;</td></center>		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir {1}{F	R}		Claquement	{1}{U}
Éphémère : arcane	U		Éphémère	С
Ajoutez {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.)			Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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.	
p.op.iotano. 2 ogago2 jaoquaooo,a aoax tonamo.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Promptitude	{U}
Éphémère	R
Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci pe être lancé comme s'il avait le flash. Piochez une carte.	eut
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonder les brumes	{U}
Éphémère : arcane	С
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonder les brumes	{U}
Éphémère : arcane	С
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonder les brumes {U}

Éphémère : arcane C
Piochez une carte.

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}		Tamiser le sable {1}	{U}{U}
Éphémère : arcane	С		Éphémère : arcane	С
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèr Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.	de		Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'un carte. Si vous avez lancé un sort appelé Sonder les profonde et un sort appelé Sonder les brumes ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte ap l'Innommable, la mettre sur le champ de bataille puis mélanger.	eurs pelée
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tamiser le sable {1}	U}{U}
Éphémère : arcane	С
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'uno	Э
carte. Si vous avez lancé un sort appelé Sonder les profonde	eurs
carte. Si vous avez lancé un sort appelé Sonder les profonde et un sort appelé Sonder les brumes ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte ap	pelée
carte. Si vous avez lancé un sort appelé Sonder les profonde et un sort appelé Sonder les brumes ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte ap 'Innommable, la mettre sur le champ de bataille	pelée
carte. Si vous avez lancé un sort appelé Sonder les profonde et un sort appelé Sonder les brumes ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte ap I'Innommable, la mettre sur le champ de bataille	pelée
routez deux caries, puis delaussez-vous da#039,uni carte. Si vous avez lancé un sort appelé Sonder les profonde et un sort appelé Sonder les brumes ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte ap l'Innommable, la mettre sur le champ de bataille puis mélanger.	pelée

Prévision du Cérébropyre {5){U}{R}
Éphémère 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 processus pour les cartes d'éphémère ayant d valeurs de mana de 2 et 1. Puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

