

Hydre mécanique

{5}

Créature-artefact : hydre

U

L'Hydre mécanique arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre mécanique attaque ou bloque, retirez-lui un marqueur +1/+1. Si vous faites ainsi, l'Hydre mécanique inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre mécanique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur de charbon

{3}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Chauffeur de charbon arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, ajoutez {R}{R}{R}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insecte temporel de Djoira

{2}

Créature-artefact : insecte

C

{T} : Choisissez un permanent ciblé que vous contrôlez ou une carte en suspension que vous possédez. Si ce permanent ou carte a un marqueur « temps » sur lui, vous pouvez lui retirer un marqueur « temps » ou y mettre un autre marqueur « temps ».

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur de charbon

{3}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Chauffeur de charbon arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, ajoutez {R}{R}{R}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon pardique** {4}{R}{R}



Créature : dragon U

Vol

{R} : Le Dragon pardique gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Suspension 2 ? {R}{R}

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si le Dragon pardique est en suspension, ce joueur peut mettre un marqueur « temps » sur le Dragon pardique.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Hallebardier kelde** {4}{R}



Créature : humain et guerrier C

Initiative

Suspension 4 ? {R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec quatre 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.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Hallebardier kelde** {4}{R}



Créature : humain et guerrier C

Initiative

Suspension 4 ? {R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec quatre 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.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Éphéméroptère errant** {6}{U}



Créature : illusion C

Vol

Suspension 4 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec quatre 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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huître géante

{2}{U}{U}



Créature : huître

P

Vous pouvez choisir de ne pas dégager l'Huître géante pendant votre étape de dégagement.

{T} : Tant que l'Huître géante est engagée, la créature engagée ciblée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur, et au début de chacune de vos étapes de pioche, placez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

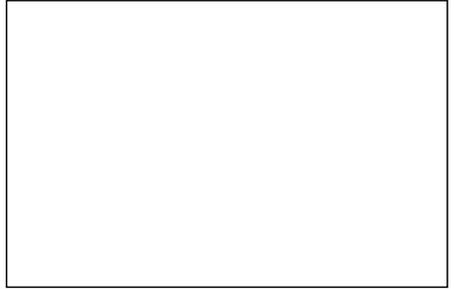
Quand l'Huître géante quitte le champ de bataille ou qu'elle devient dégagée, retirez tous les marqueurs -1/-1 de la créature.

0/3

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.)

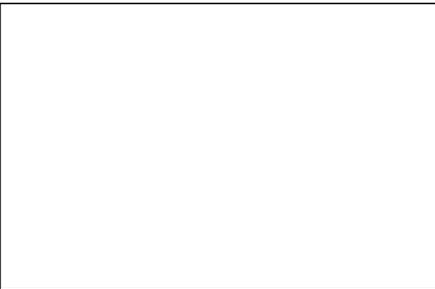
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si le Kraken des abîmes est en suspension, retirez-lui un marqueur « temps ».

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huître géante

{2}{U}{U}



Créature : huître

P

Vous pouvez choisir de ne pas dégager l'Huître géante pendant votre étape de dégagement.

{T} : Tant que l'Huître géante est engagée, la créature engagée ciblée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur, et au début de chacune de vos étapes de pioche, placez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

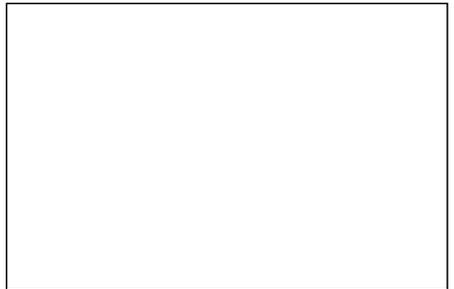
Quand l'Huître géante quitte le champ de bataille ou qu'elle devient dégagée, retirez tous les marqueurs -1/-1 de la créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des profondeurs viscéride

{4}{U}



Créature : homaride et guerrier

C

{U} : Le Marcheur des profondeurs viscéride gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Suspension 4 ? {U}

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des profondeurs viscéride

{4}{U}

Créature : homaride et guerrier

C

{U} : Le Marcheur des profondeurs viscéride gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Suspension 4 ? {U}

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pastenuage planefaille

{3}{U}{U}

Créature : illusion

U

Vol

Quand le Pastenuage planefaille arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Suspension 3 ? {1}{U}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des profondeurs viscéride

{4}{U}

Créature : homaride et guerrier

C

{U} : Le Marcheur des profondeurs viscéride gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Suspension 4 ? {U}

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pastenuage planefaille

{3}{U}{U}

Créature : illusion

U

Vol

Quand le Pastenuage planefaille arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Suspension 3 ? {1}{U}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pastenuage planefaille

{3}{U}{U}



Créature : illusion

U

Vol

Quand le Pastenuage planefaille arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

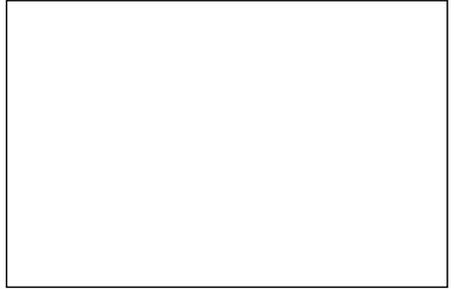
Suspension 3 ? {1}{U}

2/2

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

Sage d'Epityr

{U}



Créature : humain et sorcier

C

Quand le Sage d'Epityr arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasement des souvenirs

{4}{R}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle au hasard une carte de sa main. L'Embrasement des souvenirs inflige à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

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

Embrasement des souvenirs

{4}{R}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle au hasard une carte de sa main. L'Embrasement des souvenirs inflige à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.  
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

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

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

Faïlle terrestre

{R}



Rituel

C

Une créature sans le vol ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.  
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

Mitraille

{1}{R}



Rituel

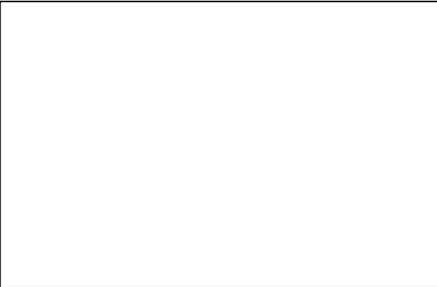
C

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

Mitraille

{1}{R}



Rituel

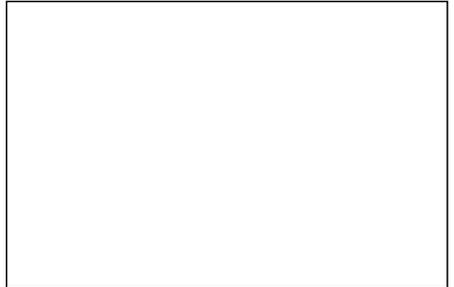
C

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

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants du navire de l'effroi

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Brisants du navire de l'effroi.  
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Brisants du navire de l'effroi : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {U} et/ou {B}.

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



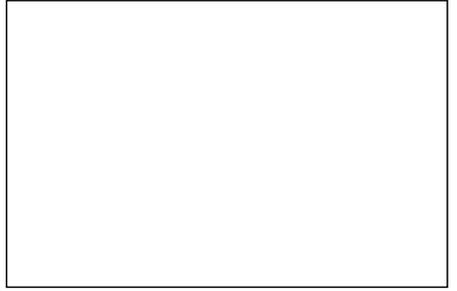
Terrain de base : île

**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

Montagne



Terrain de base : montagne

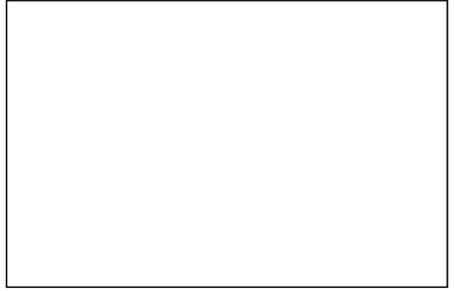
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes de Gix

{0}



Artefact

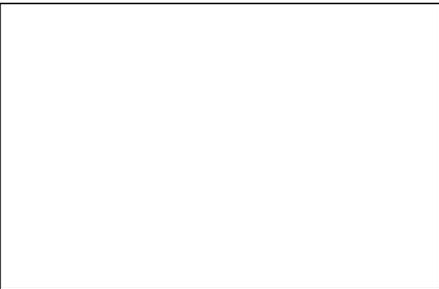
P

{1}, sacrifiez un permanent : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèches barbelées

{4}



Artefact

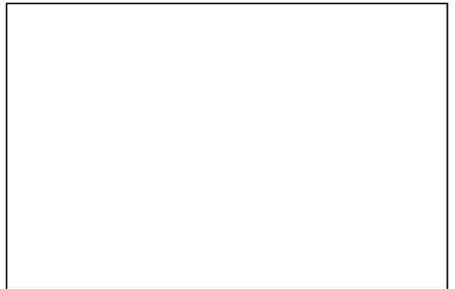
P

Les flèches barbelées arrivent sur le champ de bataille avec trois marqueurs « fer de flèche » sur elles.  
Au début de votre entretien, s'il n'y a pas de marqueur « fer de flèche » sur les Flèches barbelées, sacrifiez-les.  
{T}, retirez un marqueur « fer de flèche » des Flèches barbelées : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes de Gix

{0}



Artefact

P

{1}, sacrifiez un permanent : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attention minutieuse

{2}{U}{U}



Éphémère

U

Un joueur ciblé pioche quatre cartes, puis se défausse de trois cartes. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, ce joueur pioche quatre cartes, puis se défausse de deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre

{U}



Éphémère

C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.) Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements de la muse

{U}



Éphémère

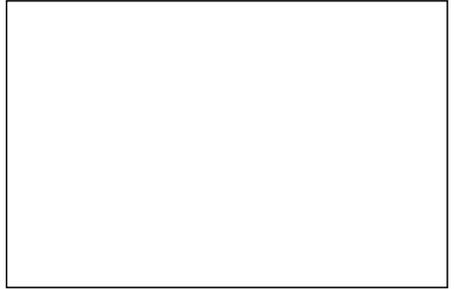
P

Rappel {5}  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre

{U}



Éphémère

C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.) Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

