

Ornithoptère {0}

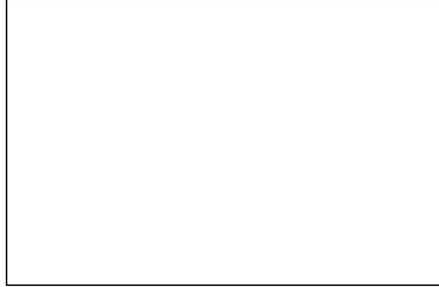


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

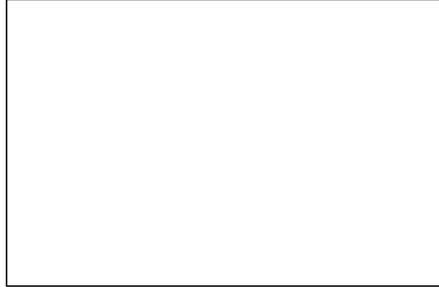


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre

{2}



Créature-artefact : épouvantail

R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

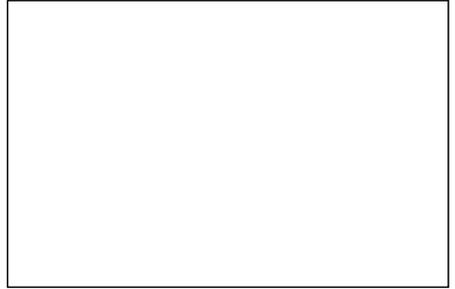
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre

{2}



Créature-artefact : épouvantail

R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

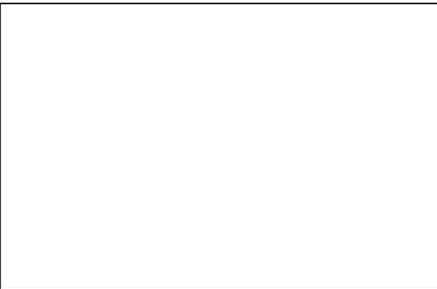
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre

{2}



Créature-artefact : épouvantail

R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

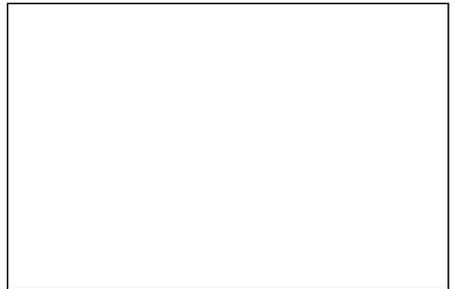
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre

{2}



Créature-artefact : épouvantail

R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire {3}{R}{R}



Créature : guivre U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire {3}{R}{R}



Créature : guivre U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire {3}{R}{R}



Créature : guivre U

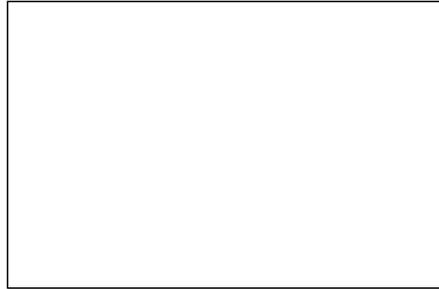
Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire {3}{R}{R}



Créature : guivre U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard, mage de force

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et sortisan

R

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Détruisez un permanent bleu ciblé.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard, mage de force inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

{5}{R}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard, mage de force

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et sortisan

R

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Détruisez un permanent bleu ciblé.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard, mage de force inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

{5}{R}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard, mage de force

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et sortisan

R

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Détruisez un permanent bleu ciblé.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard, mage de force inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

{5}{R}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard, mage de force

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et sortisan

R

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Détruisez un permanent bleu ciblé.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard, mage de force inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

{5}{R}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}

Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

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

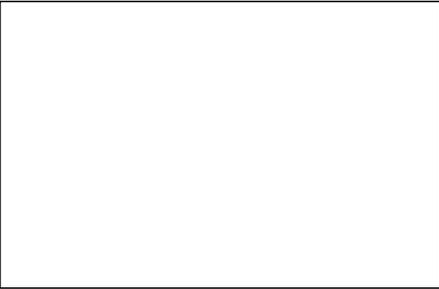


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

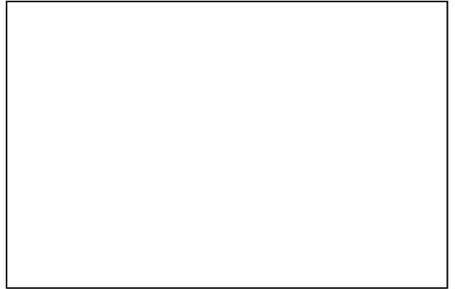


Terrain de base : montagne
{R}

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

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

Chandra embrasée {4}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Défaussez-vous d'une carte. Si une carte rouge est défaussée de cette manière, Chandra embrasée inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

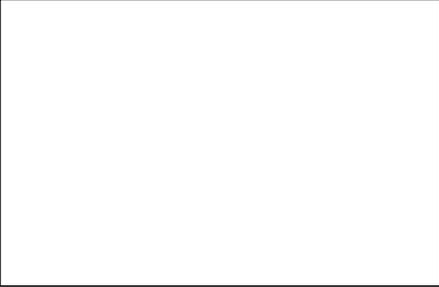
{-2} : Chaque joueur se défausse de sa main et pioche ensuite trois cartes.

{-7} : Lancez n'importe quel nombre de cartes d'éphémères et/ou de rituel rouges ciblées depuis votre cimetière sans payer leurs coûts de mana.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra embrasée {4}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Défaussez-vous d'une carte. Si une carte rouge est défaussée de cette manière, Chandra embrasée inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

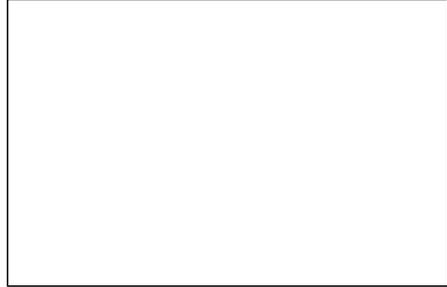
{-2} : Chaque joueur se défausse de sa main et pioche ensuite trois cartes.

{-7} : Lancez n'importe quel nombre de cartes d'éphémères et/ou de rituel rouges ciblées depuis votre cimetière sans payer leurs coûts de mana.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}



Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjeu à risque

{1}{R}



Éphémère

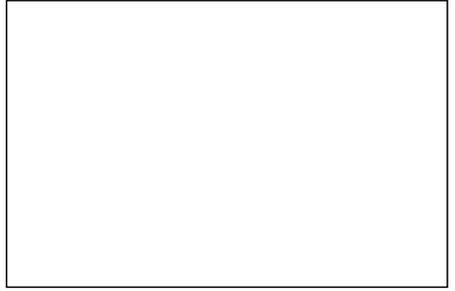
C

Défaussez-vous de votre main, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjeu à risque

{1}{R}



Éphémère

C

Défaussez-vous de votre main, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjeu à risque

{1}{R}



Éphémère

C

Défaussez-vous de votre main, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjeu à risque

{1}{R}



Éphémère

C

Défaussez-vous de votre main, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

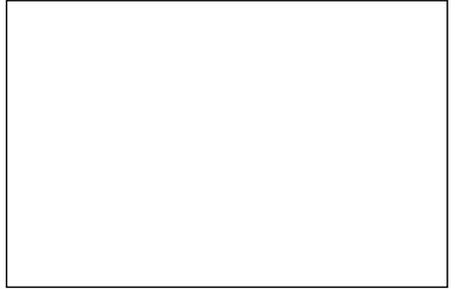
C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosalve

{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un -

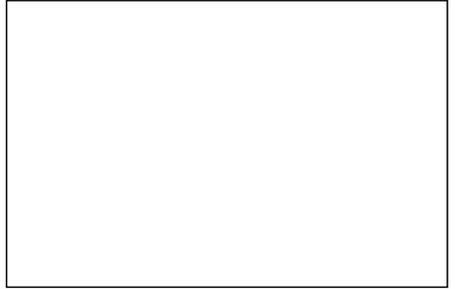
? Contrecarrez un sort ciblé s'il est bleu.

? Détruisez un permanent ciblé s'il est bleu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

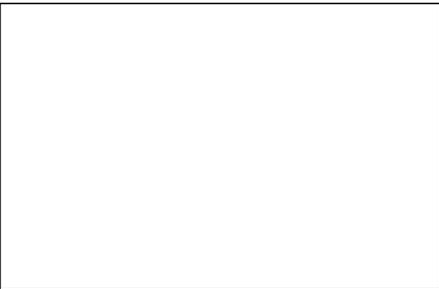
R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosalve

{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un -

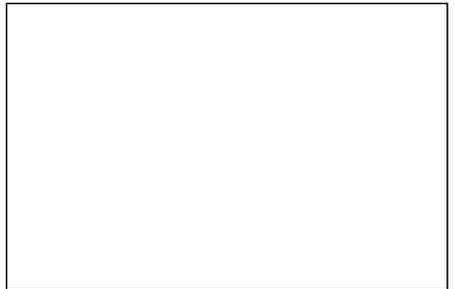
? Contrecarrez un sort ciblé s'il est bleu.

? Détruisez un permanent ciblé s'il est bleu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

