

Voic lancinante

{1}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante

{1}{R}



Rituel

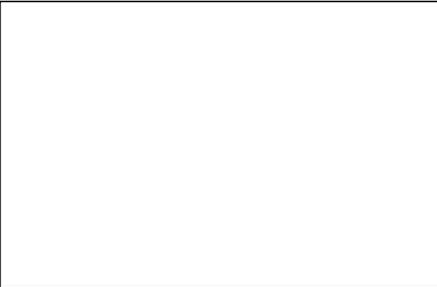
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante

{1}{R}



Rituel

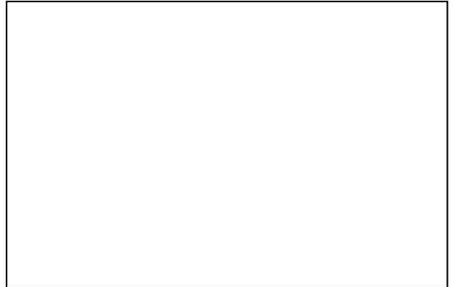
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante

{1}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la dérive

{5}{U}



Rituel

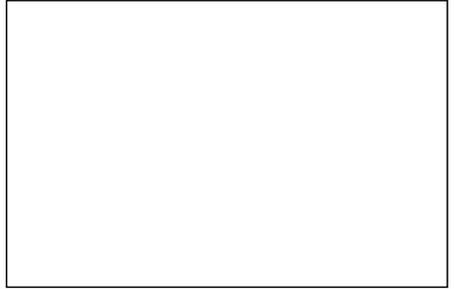
U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la dérive

{5}{U}



Rituel

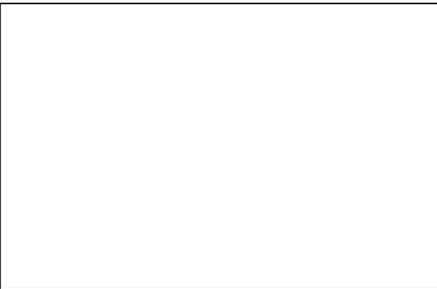
U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la dérive

{5}{U}



Rituel

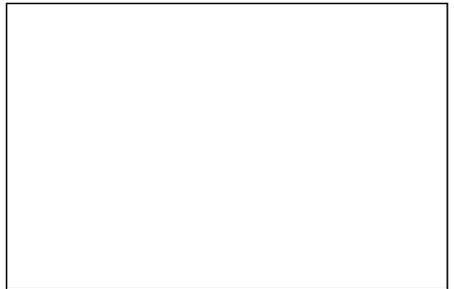
U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la dérive

{5}{U}



Rituel

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

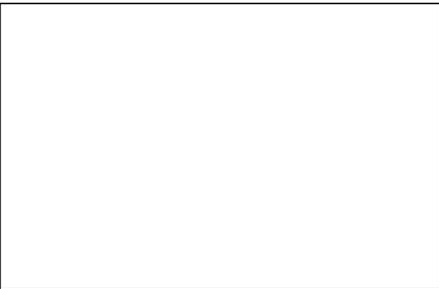
Crique tranquille



Terrain C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

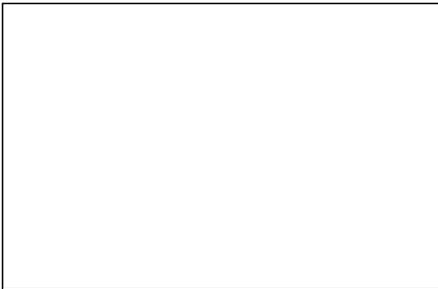
Crique tranquille



Terrain C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Crique tranquille



Terrain C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Falaises des eaux vives



Terrain

C

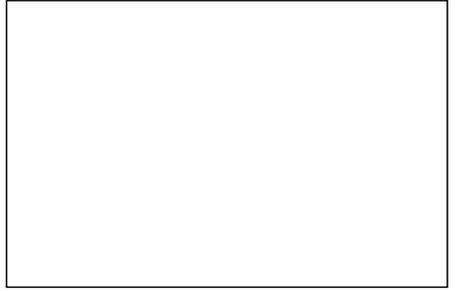
Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

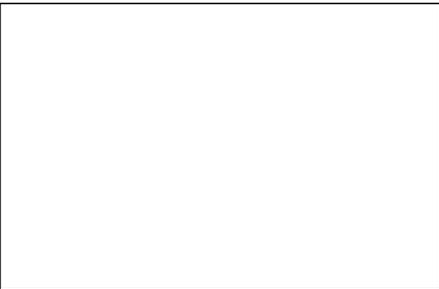
Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

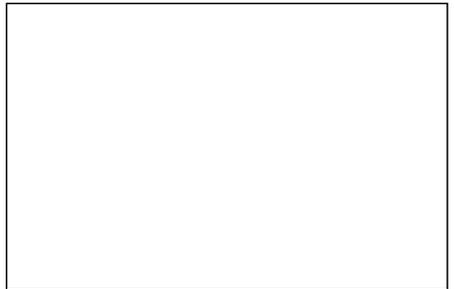
Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, 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

Monastère mystique



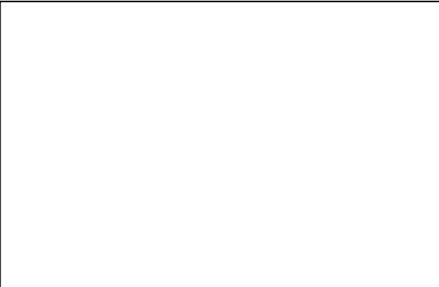
Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

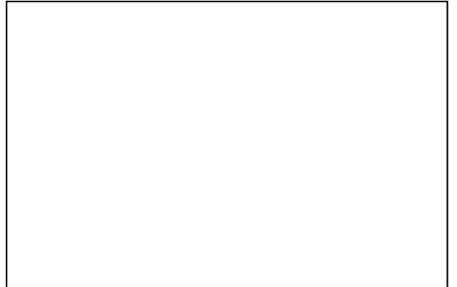


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

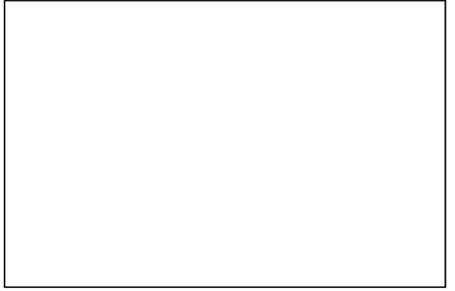
U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



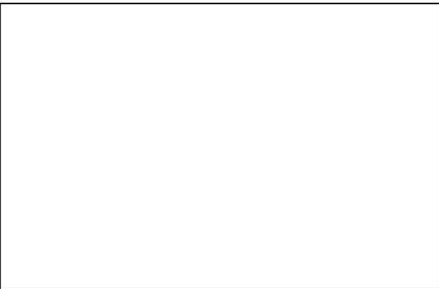
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

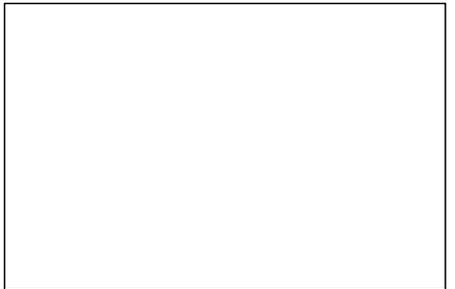
U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Jeskai {3}



Artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.
{U}{R}{W}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Jeskai : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Jeskai {3}

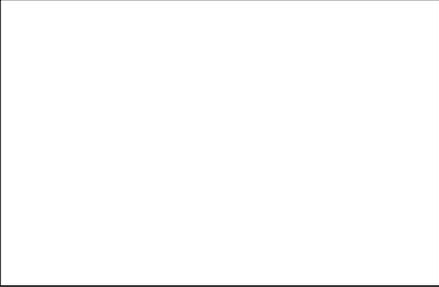


Artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.
{U}{R}{W}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Jeskai : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Jeskai {3}

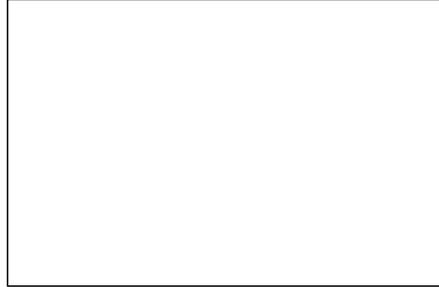


Artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.
{U}{R}{W}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Jeskai : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Jeskai {3}



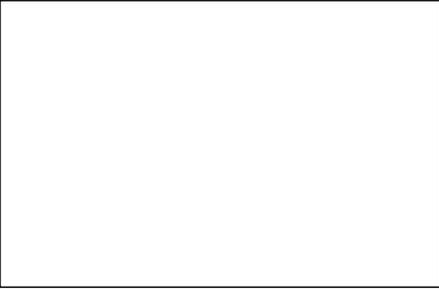
Artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.
{U}{R}{W}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Jeskai : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissage du destin

{3}{U}



Éphémère

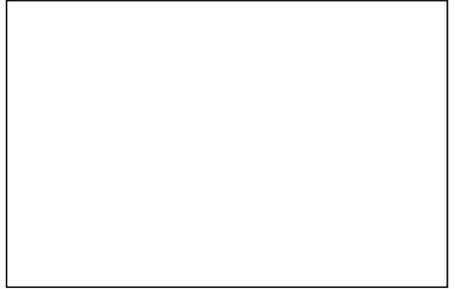
C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissage du destin

{3}{U}



Éphémère

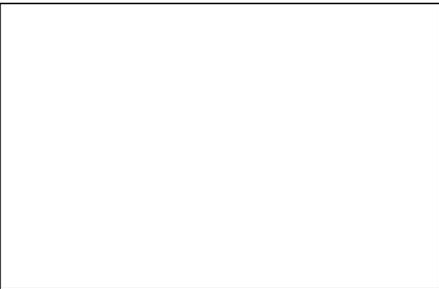
C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissage du destin

{3}{U}



Éphémère

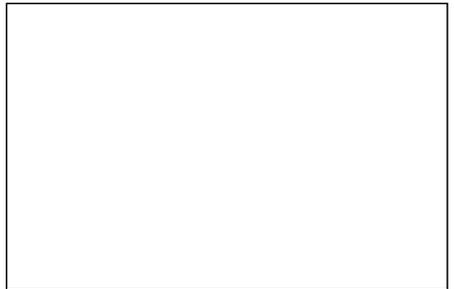
C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissage du destin

{3}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Jeskaï

{U}{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

? Le Charme de Jeskaï inflige 4 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Jeskaï

{U}{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

? Le Charme de Jeskaï inflige 4 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Jeskaï

{U}{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

? Le Charme de Jeskaï inflige 4 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Jeskaï

{U}{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

? Le Charme de Jeskaï inflige 4 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme hivernale

{1}{U}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

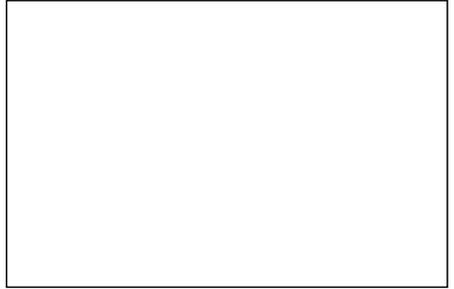
? Engagez une créature ciblée.

? La Flamme hivernale inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme hivernale

{1}{U}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

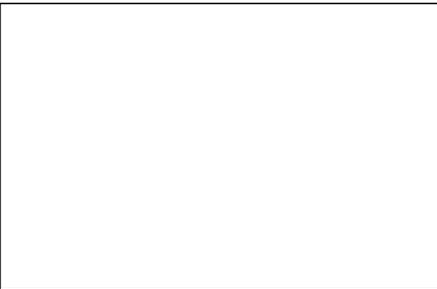
? Engagez une créature ciblée.

? La Flamme hivernale inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme hivernale

{1}{U}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

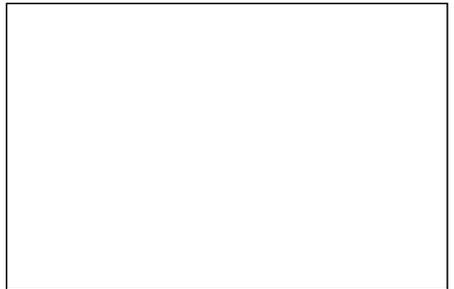
? Engagez une créature ciblée.

? La Flamme hivernale inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme hivernale

{1}{U}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Engagez une créature ciblée.

? La Flamme hivernale inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avalanche de gobelins

{2}{R}



Enchantement

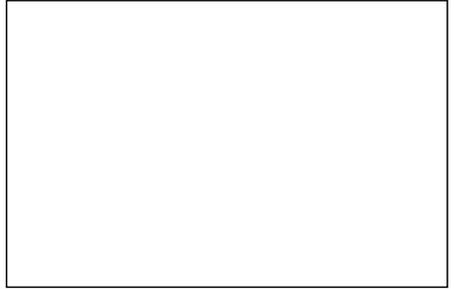
U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payerz {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avalanche de gobelins

{2}{R}



Enchantement

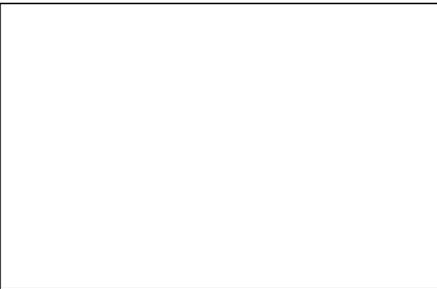
U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payerz {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avalanche de gobelins

{2}{R}



Enchantement

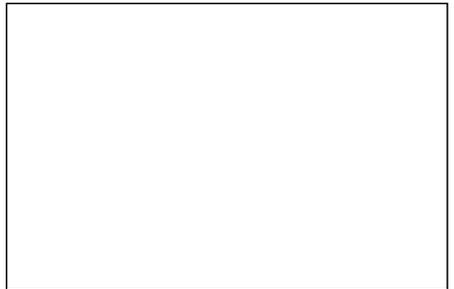
U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payerz {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avalanche de gobelins

{2}{R}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payerz {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation silencieuse

{2}{U}



Enchantement

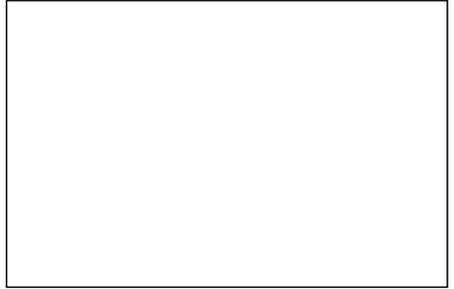
U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payerz {1}. Si vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation silencieuse

{2}{U}



Enchantement

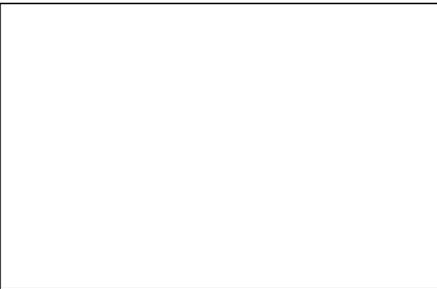
U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payerz {1}. Si vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation silencieuse

{2}{U}



Enchantement

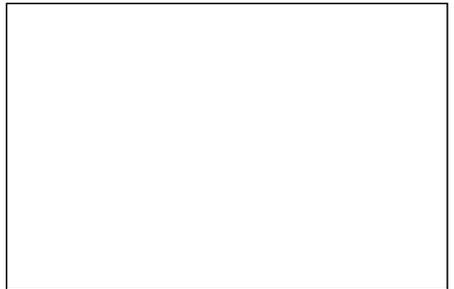
U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payerz {1}. Si vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation silencieuse

{2}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez payerz {1}. Si vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance jeskaï

{U}{R}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance jeskaï

{U}{R}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance jeskaï

{U}{R}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance jeskaï

{U}{R}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

