

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

Mogg fanatique

{R}

Créature : gobelin

U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique

{R}

Créature : gobelin

U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique

{R}

Créature : gobelin

U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptologue de l'Enclave {U}



Créature : ondin et sorcier U

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. (0/1)

[Niveau 3+> {T} : Piochez une carte. (0/1)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptologue de l'Enclave {U}



Créature : ondin et sorcier U

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. (0/1)

[Niveau 3+> {T} : Piochez une carte. (0/1)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptologue de l'Enclave {U}



Créature : ondin et sorcier U

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. (0/1)

[Niveau 3+> {T} : Piochez une carte. (0/1)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magie d'écho {1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier R

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser, forger savant

{2}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

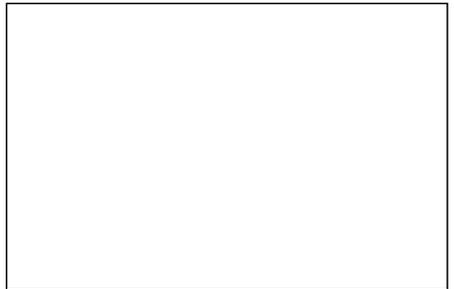
Flash

Quand Venser, forger savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

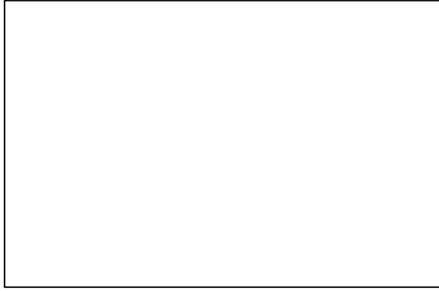


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

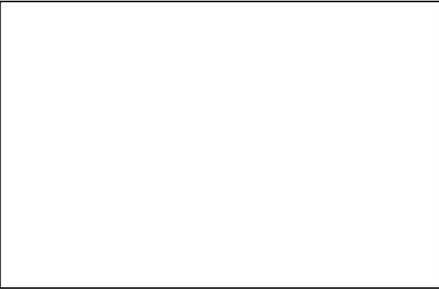


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

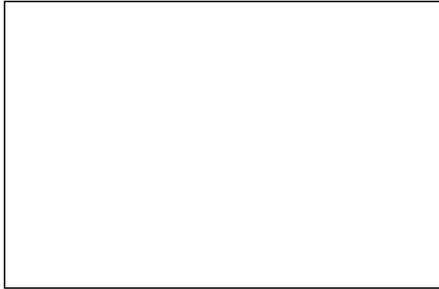


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



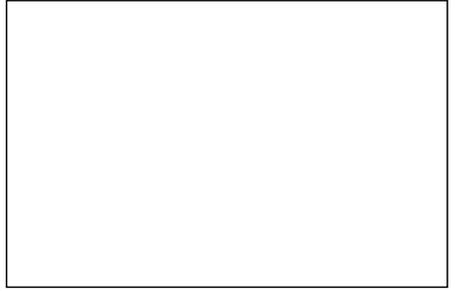
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



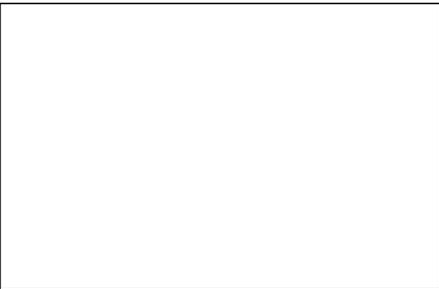
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



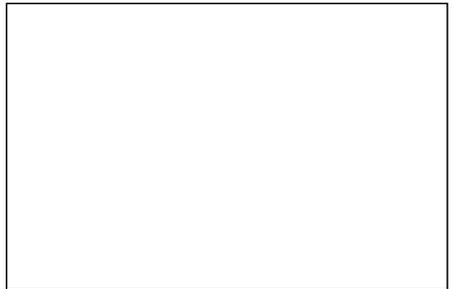
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



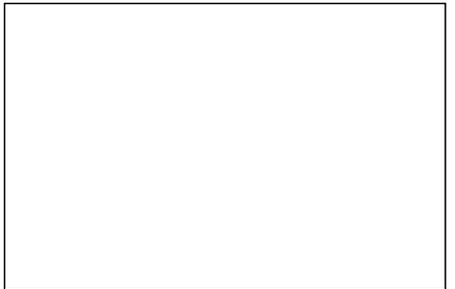
Terrain de base : montagne

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

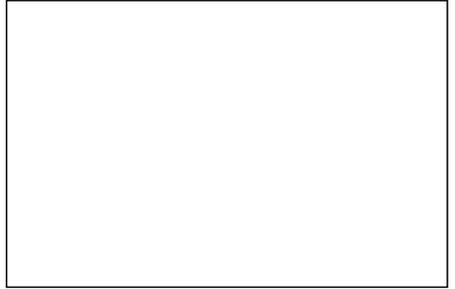
C

{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.

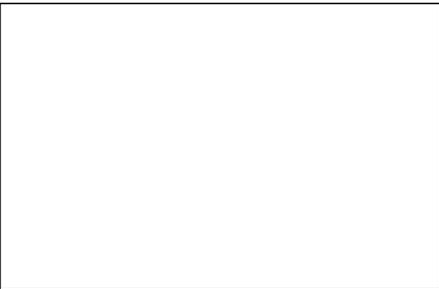
{-2} : Chaque joueur se défausse de sa main et pioche ensuite trois cartes.

{-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

Montagne



Terrain de base : montagne

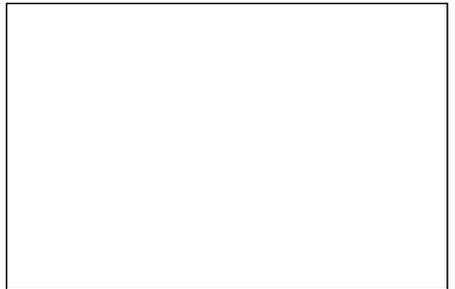
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

+2: Chaque joueur pioche une carte.

-1: Un joueur ciblé pioche une carte.

-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Destruction

{3}{R}{R}

Éphémère

R

Le Flambeau de la Destruction inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Mélangez le Flambeau de la Destruction dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Destruction

{3}{R}{R}

Éphémère

R

Le Flambeau de la Destruction inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Mélangez le Flambeau de la Destruction dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Destruction

{3}{R}{R}

Éphémère

R

Le Flambeau de la Destruction inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Mélangez le Flambeau de la Destruction dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

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

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

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

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

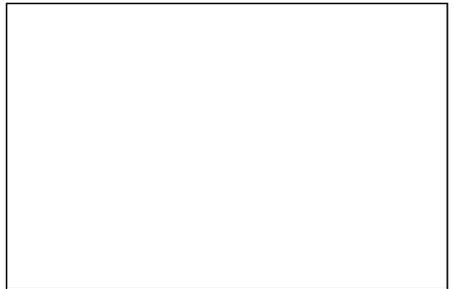
R

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

Contresort

{U}{U}



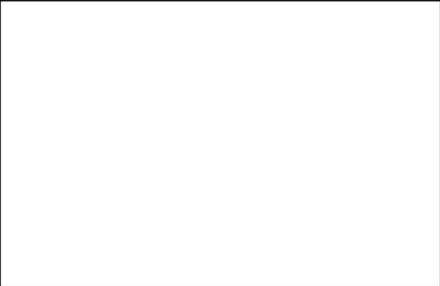
Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

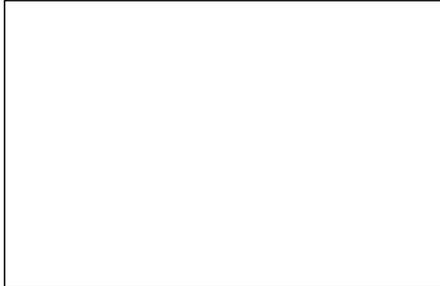
Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

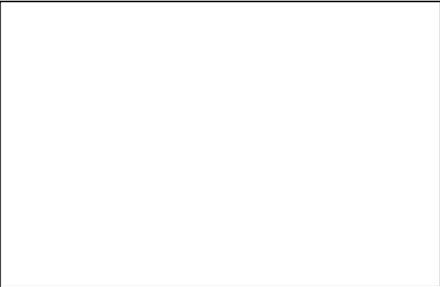
Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

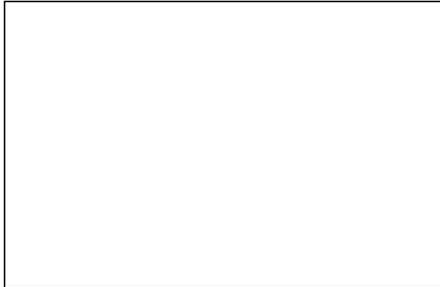
Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}



Éphémère U
Contrearez un sort ciblé. Si ce sort est contrearré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du pyromancien

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a le même nom qu'une carte de votre cimetière, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du pyromancien.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel tant que l'Ascension du pyromancien a au moins deux marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du pyromancien

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a le même nom qu'une carte de votre cimetière, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du pyromancien.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel tant que l'Ascension du pyromancien a au moins deux marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation

{1}{U}

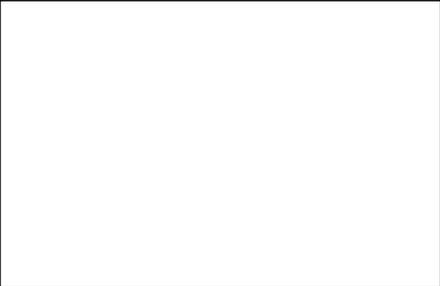
Enchantement

U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

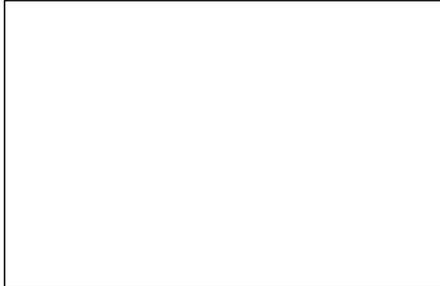
Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

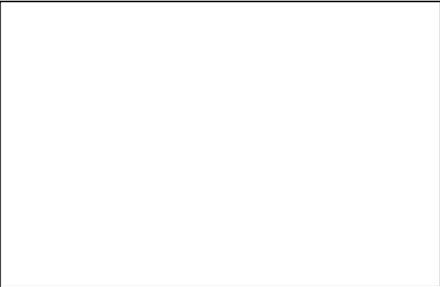
Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

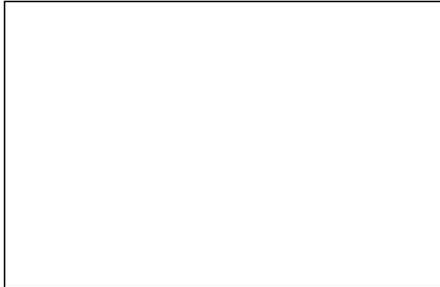
Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}



Rituel U
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

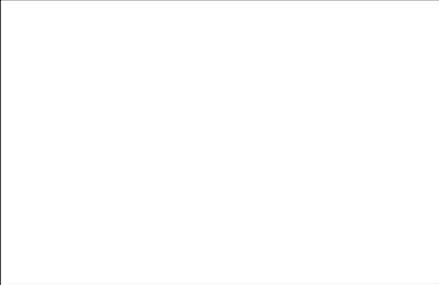
Pyroclasme {1}{R}



Rituel U
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

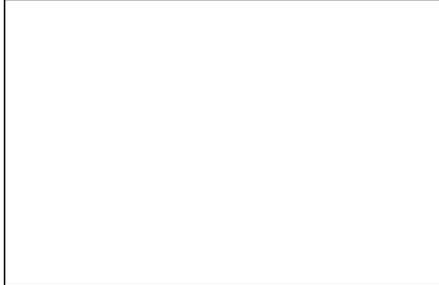
Pyroclasme {1}{R}



Rituel U
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}



Rituel U
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

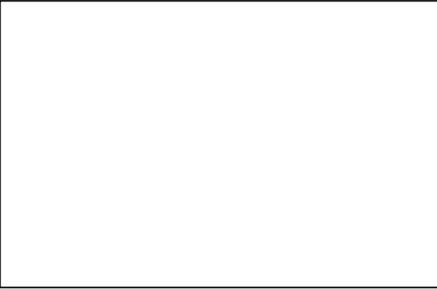
R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

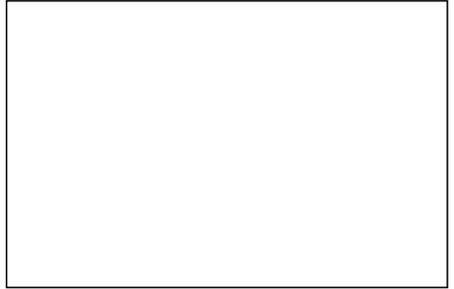
R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast