Valet serti de runes {2}

Créature-artefact : construction U

Quand le Valet serti de runes meurt, chaque joueur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet serti de runes {2}

Créature-artefact : construction U

Quand le Valet serti de runes meurt, chaque joueur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet serti de runes {2}

Créature-artefact : construction U

Quand le Valet serti de runes meurt, chaque joueur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet serti de runes {2}

Créature-artefact : construction U

Quand le Valet serti de runes meurt, chaque joueur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drone de récupération {U}

Créature : eldrazi et drone **C**

Carence
Ingestion
Quand le Drone de récupération meurt, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drone de récupération {U}

Créature : eldrazi et drone **C**

Carence
Ingestion
Quand le Drone de récupération meurt, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drone de récupération {U}

Créature : eldrazi et drone **C**

Carence
Ingestion
Quand le Drone de récupération meurt, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drone de récupération {U}

Créature : eldrazi et drone **C**

Carence
Ingestion
Quand le Drone de récupération meurt, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sigillaire {1}{U}

Créature : étoile de mer U

{T} : Regard 1.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs {2}{U}{U}

Créature : humain et gredin et artificier U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sigillaire {1}{U}

Créature : étoile de mer U

{T} : Regard 1.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs {2}{U}{U}

Créature : humain et gredin et artificier U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, prodige de Vryn {1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier **M**

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}

Créature : peuple fée et gredin **C**

Vol
Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, prodige de Vryn {1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier **M**

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}

Créature : peuple fée et gredin **C**

Vol
Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}

Créature : peuple fée et gredin **C**

Vol
Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers {7}{U}

Rituel **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}

Créature : peuple fée et gredin **C**

Vol
Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers {7}{U}

Rituel **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers {7}{U}

Rituel **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe {2}{U}{U}

Rituel **R**

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers {7}{U}

Rituel **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe {2}{U}{U}

Rituel **R**

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe {2}{U}{U}

Rituel R

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie des consuls

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, sacrifiez la Fonderie des consuls : Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie des consuls

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, sacrifiez la Fonderie des consuls : Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie des consuls

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, sacrifiez la Fonderie des consuls : Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie des consuls

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, sacrifiez la Fonderie des consuls : Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

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

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation {1}{U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation {1}{U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconcentration {1}{U}

Éphémère **C**

Dégagez une créature ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconcentration {1}{U}

Éphémère **C**

Dégagez une créature ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconcentration {1}{U}

Éphémère **C**

Dégagez une créature ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation de l'artificier {2}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation de l'artificier {2}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation de l'artificier {2}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation de l'artificier {2}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast