

Construction d'entraînement

{1}

Créature-artefact : construction

C

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut

{4}

Créature-artefact : djaggernaut

U

Cette créature attaque à chaque combat si possible.  
 Cette créature ne peut pas être bloqué par des murs.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement

{1}

Créature-artefact : construction

C

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut

{4}

Créature-artefact : djaggernaut

U

Cette créature attaque à chaque combat si possible.  
 Cette créature ne peut pas être bloqué par des murs.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de Djoïra

{4}

Créature-artefact : oiseau

U

Vol

Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur d'æszir

{3}

Créature-artefact : oiseau et construction

C

Vol

Le Planeur d'æszir ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de Djoïra

{4}

Créature-artefact : oiseau

U

Vol

Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur d'æszir

{3}

Créature-artefact : oiseau et construction

C

Vol

Le Planeur d'æszir ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur d'œsziir{3}

Créature-artefact : oiseau et constructionC  
Vol  
Le Planeur d'œsziir ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Téfeiri{5}

Créature-artefact : golemU  
Tant que vous contrôlez un planeswalker Téfeiri, la  
Sentinelle de Téfeiri gagne +4/+0.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Téfeiri{5}

Créature-artefact : golemU  
Tant que vous contrôlez un planeswalker Téfeiri, la  
Sentinelle de Téfeiri gagne +4/+0.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Téfeiri{5}

Créature-artefact : golemU  
Tant que vous contrôlez un planeswalker Téfeiri, la  
Sentinelle de Téfeiri gagne +4/+0.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse de reliques

{1}{U}

Créature : humain et gredin

C

La Coureuse de reliques ne peut pas être bloquée si vous avez lancé un sort historique ce tour-ci. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tetsuko Umezawa, fugitive

{1}{U}

Créature légendaire : humain et gredin

U

Les créatures que vous contrôlez de force ou d&#039;endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse de reliques

{1}{U}

Créature : humain et gredin

C

La Coureuse de reliques ne peut pas être bloquée si vous avez lancé un sort historique ce tour-ci. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zahid, djinn de la lampe

{4}{U}{U}

Créature légendaire : djinn

U

Vous pouvez payer {3}{U} et engager un artefact dégagé que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Vol

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra
{3}{W}{W}

Créature : ange
U

Vol

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la Nouvelle Bénalia
{1}{W}

Créature : humain et chevalier
C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéologue audacieuse
{3}{W}

Créature : humain et artificier
R

Quand l'Archéologue audacieuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.  
À chaque fois que vous lancez un sort historique, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archéologue audacieuse. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la Nouvelle Bénalia
{1}{W}

Créature : humain et chevalier
C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la Nouvelle Bénalia

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niambi, guérisseuse fidèle

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et clerc

R

Quand Niambi, guérisseuse fidèle arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Téfeiri, plieur de temps, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niambi, guérisseuse fidèle

{1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et clerc

R

Quand Niambi, guérisseuse fidèle arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Téfeiri, plieur de temps, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}

Rituel

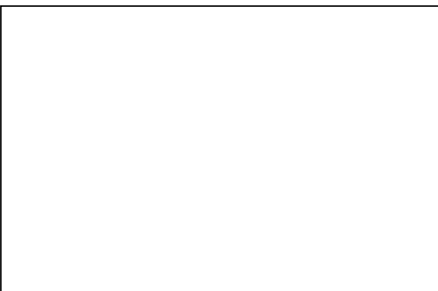
C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations temporelles

{2}{U}



Rituel

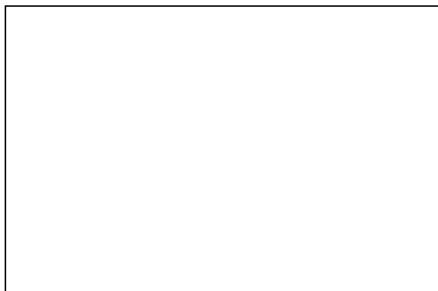
**C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations temporelles

{2}{U}



Rituel

**C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations temporelles

{2}{U}



Rituel

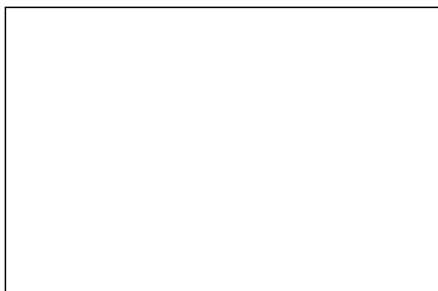
**C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations temporelles

{2}{U}



Rituel

**C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

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



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

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

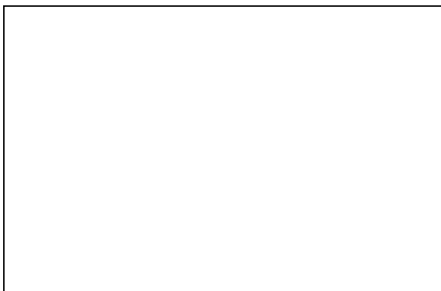
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



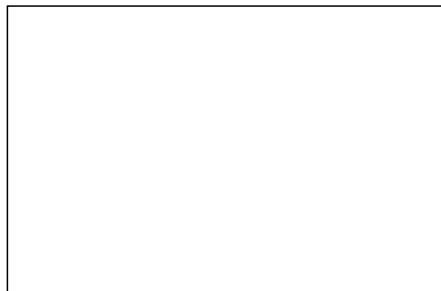
Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the Plaine terrain type." data-bbox="141 82 418 211"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the Plaine terrain type." data-bbox="644 82 921 211"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the Plaine terrain type." data-bbox="141 479 418 608"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the Plaine terrain type." data-bbox="644 479 921 608"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the Plains terrain type." data-bbox="142 84 418 213"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the Plains terrain type." data-bbox="642 84 928 213"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the Plains terrain type." data-bbox="142 481 418 609"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the Plains terrain type." data-bbox="642 481 928 609"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Plaine



Terrain de base : plaine

**C**

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;  
!t;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;  
align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;  
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;  
&amp;quot;&amp;gt;&amp;gt;&amp;gt;&amp;gt;&amp;gt;&amp;lt;/center&

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Rivière sinueuse



## Terrain

U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.

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

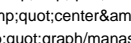
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Plaine



Terrain de base : plaine

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Rivière sinueuse



Terrain

U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse



Terrain

U

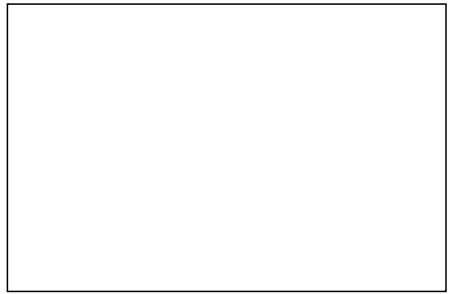
La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, pleur de temps

{4}{W}{U}



Planeswalker légendaire : Téfeiri

M

{+2} : Dégagez jusqu'à un artefact ciblé ou jusqu'à une créature ciblée.

{-3} : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

{-9} : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse



Terrain

U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupéfier

{2}{U}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupéfier

{2}{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproche de Gideon

{1}{W}

Éphémère

C

La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproche de Gideon

{1}{W}

Éphémère

C

La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproche de Gideon

{1}{W}

Éphémère

C

La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

