

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 bloquée 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 bloquée par des murs.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de Djoïra

{4}



Créature-artefact : oiseau

U

Vol

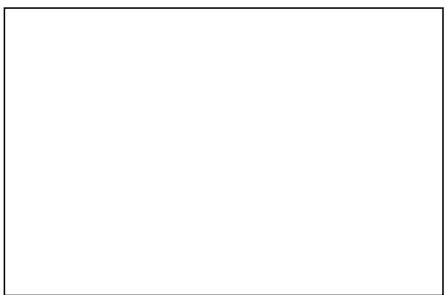
Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur d'aeszir

{3}



Créature-artefact : oiseau et construction

C

Vol

Le Planeur d'aeszir 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'aeszir

{3}



Créature-artefact : oiseau et construction

C

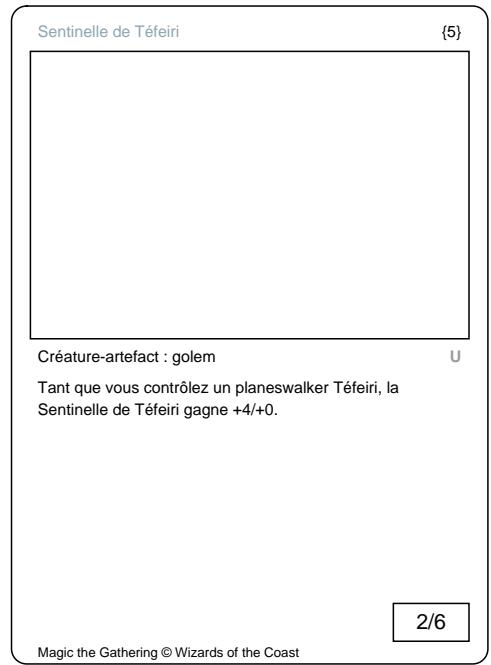
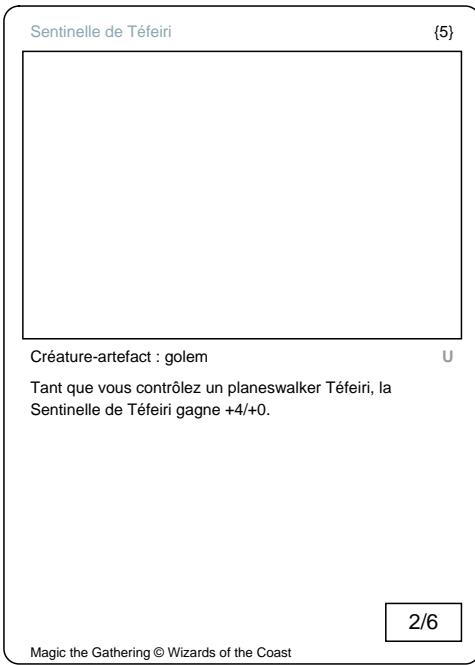
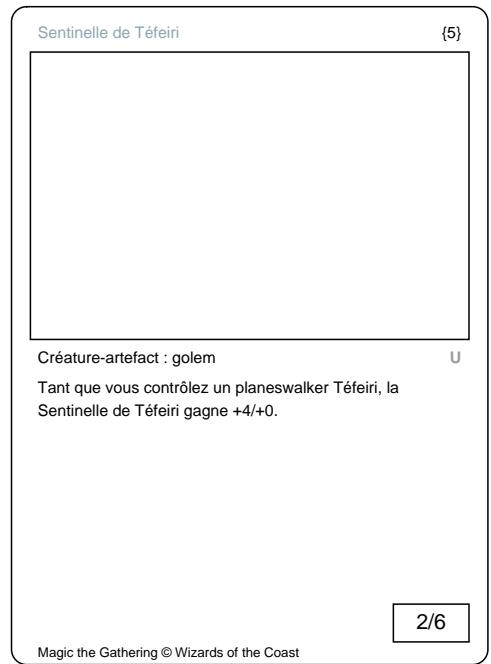
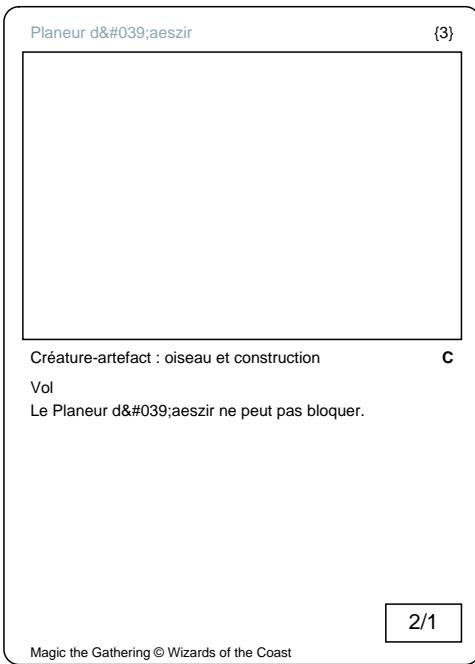
Vol

Le Planeur d'aeszir ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Coureuse de reliques

{1}{U}



Créature : humain et gredin

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.)

C

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'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

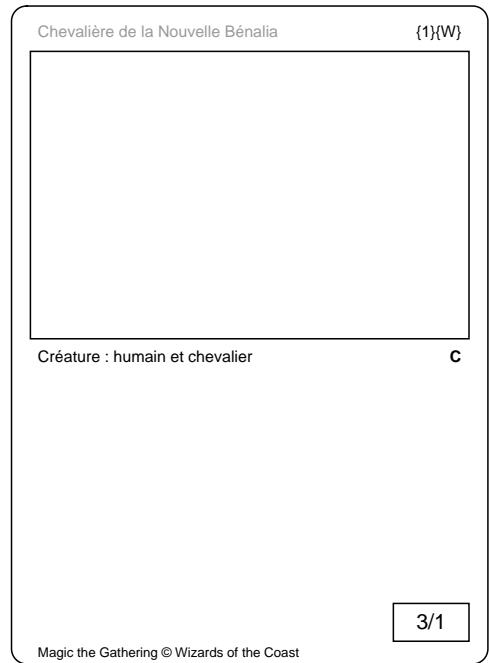
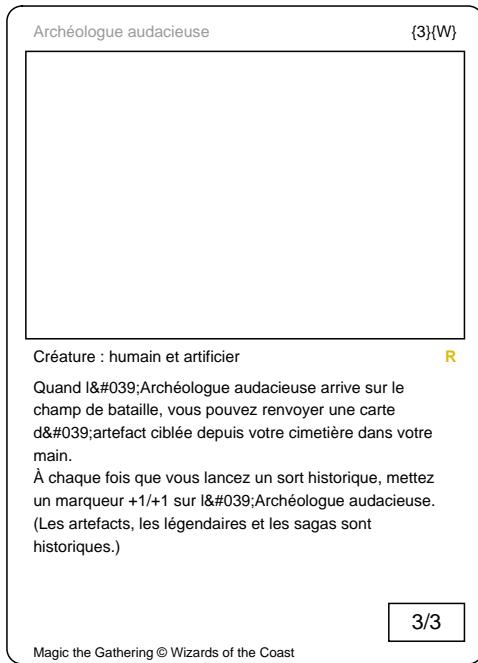
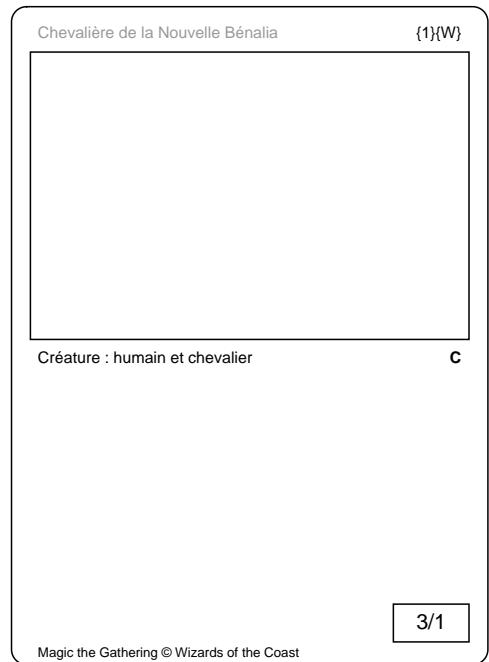
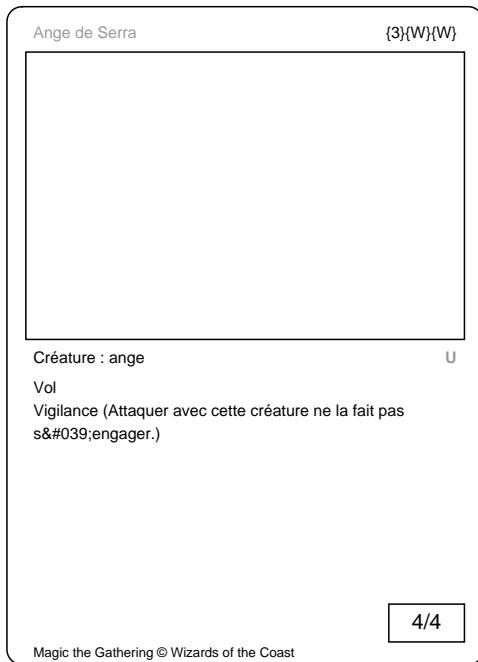
Vous pouvez payer {3}{U} et engager un artefact dégagé que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana de ce sort.

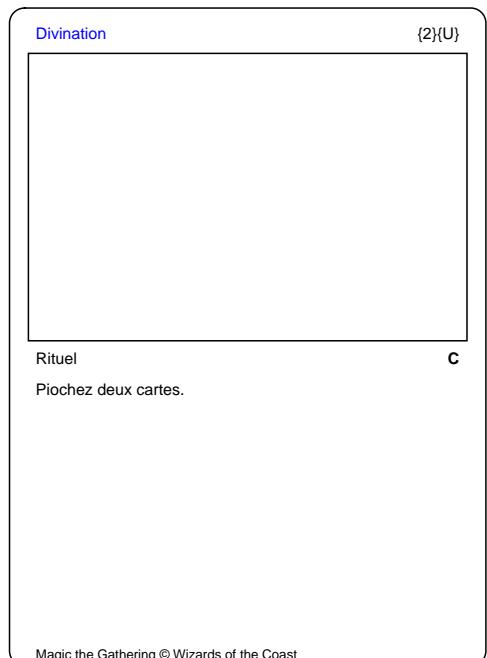
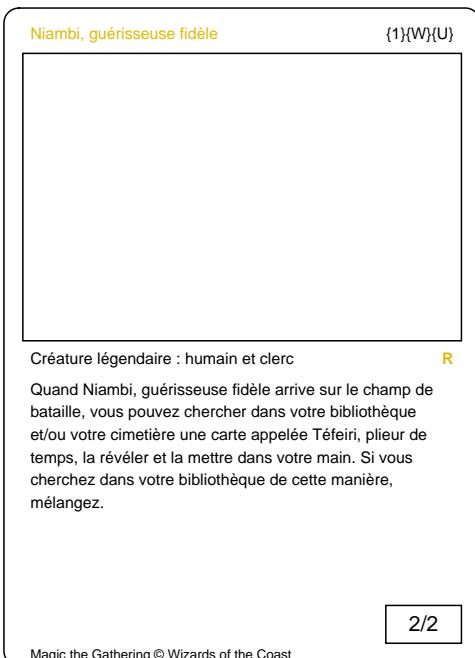
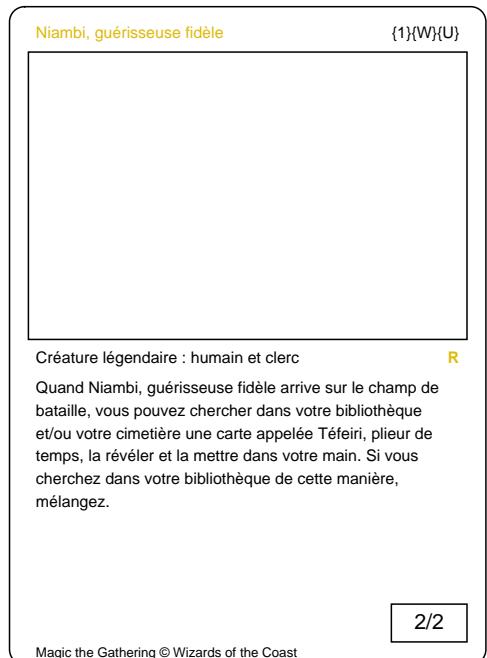
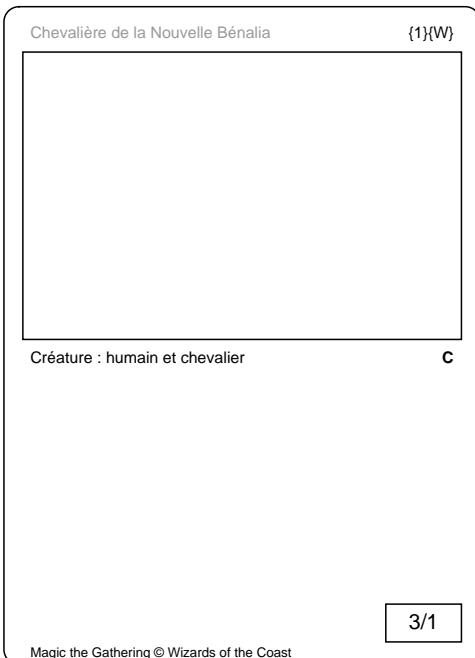
Vol

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}

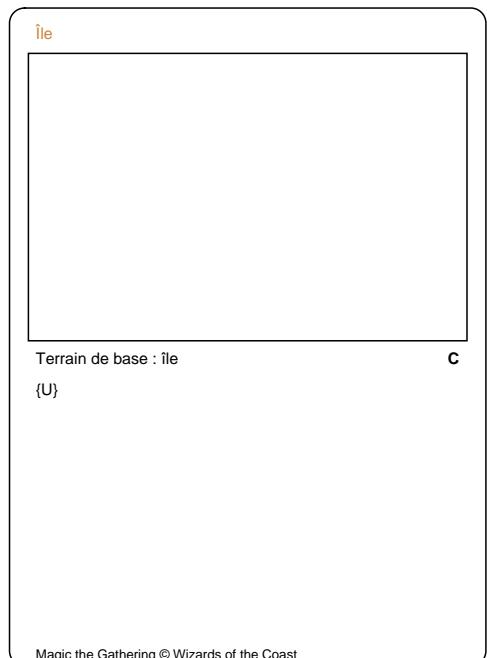
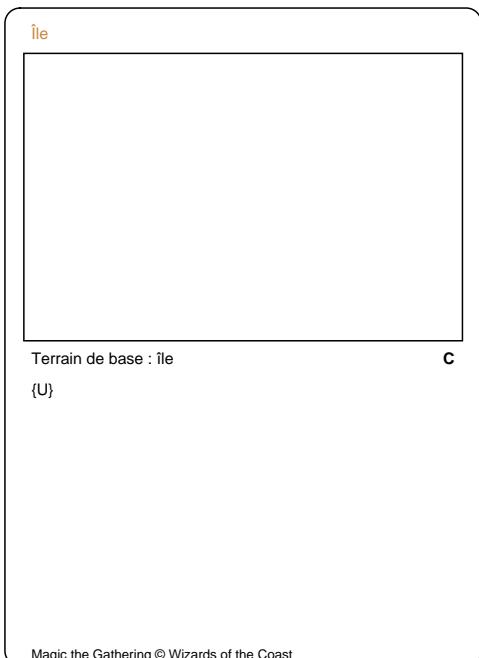
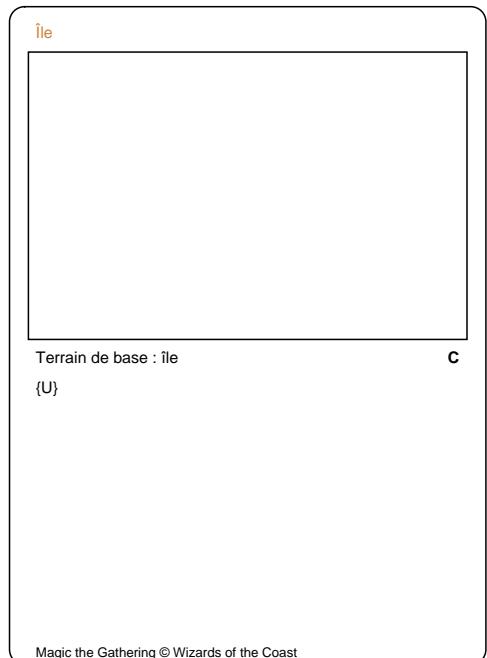
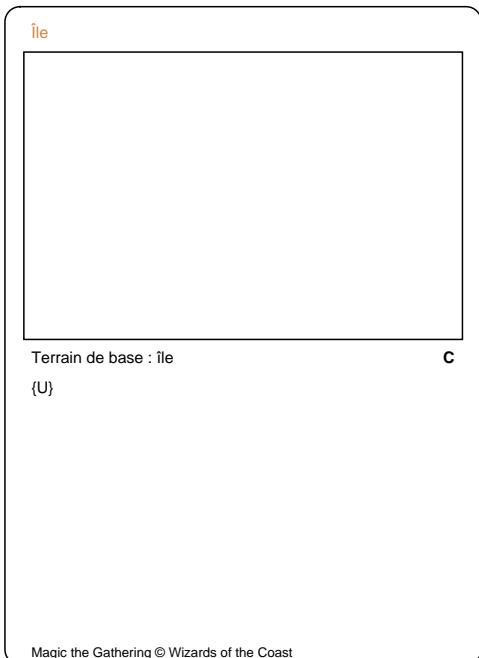
Rituel

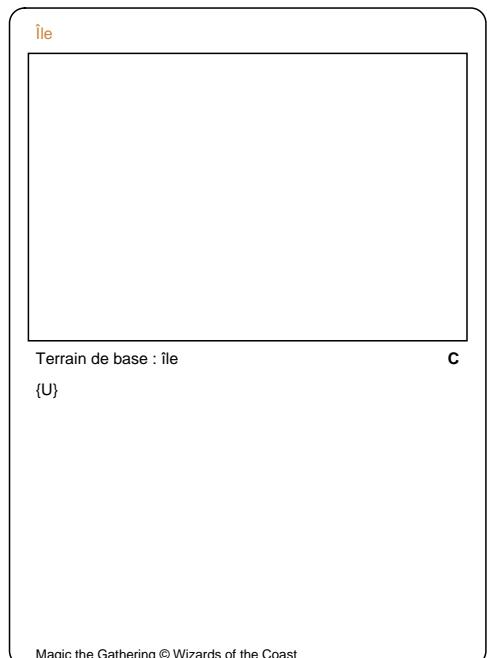
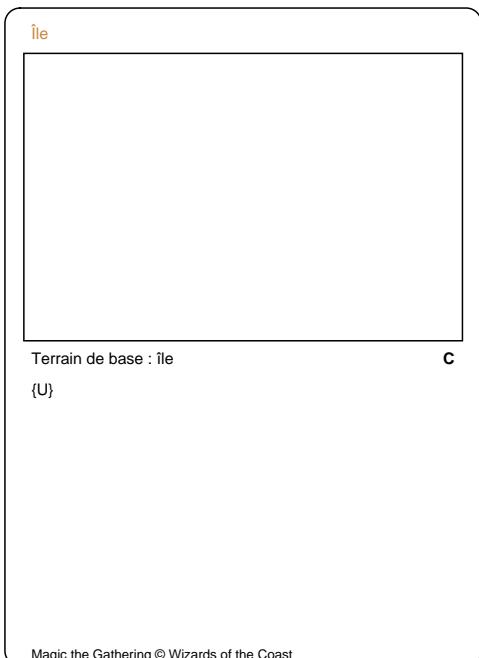
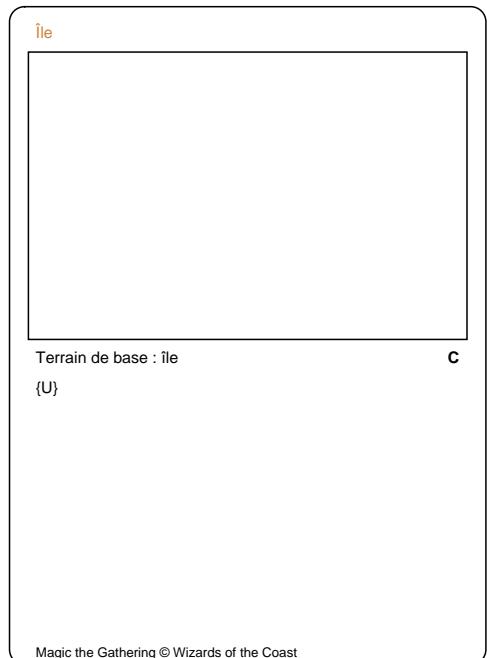
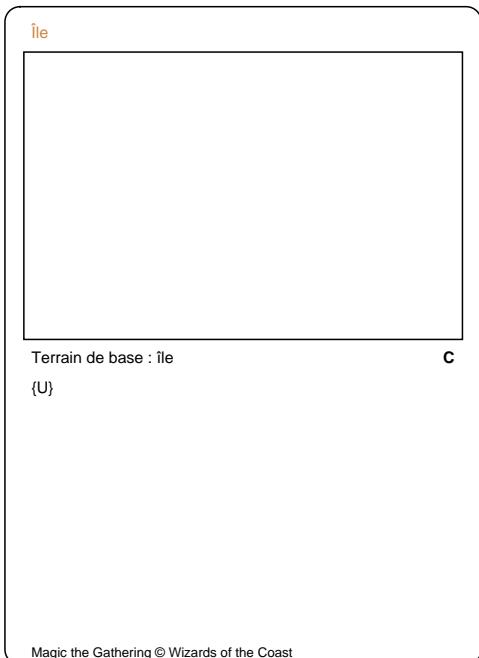
C

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

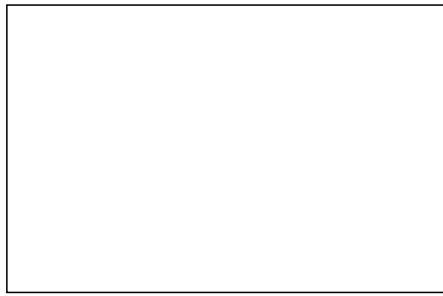
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





île



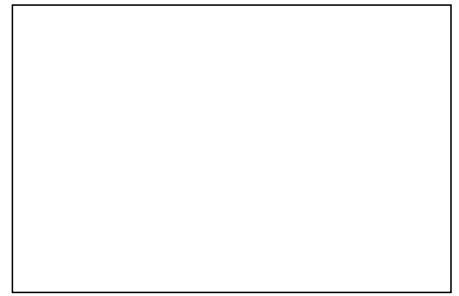
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



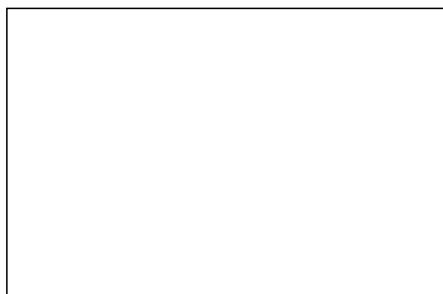
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



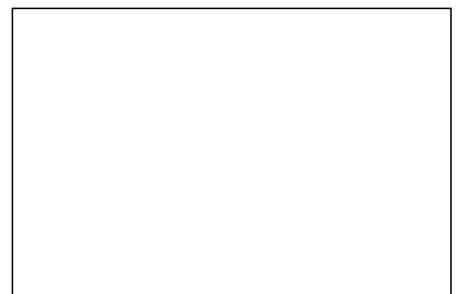
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



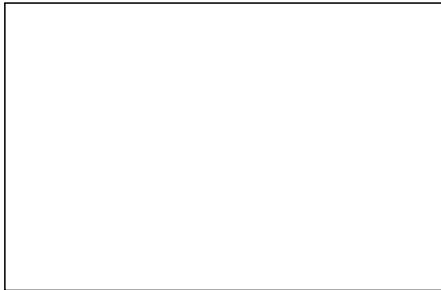
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

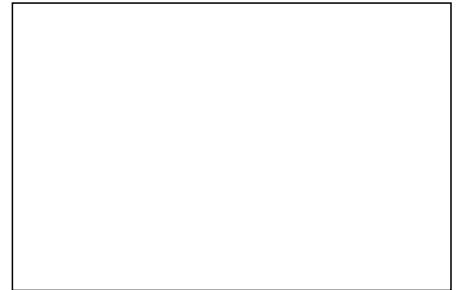


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

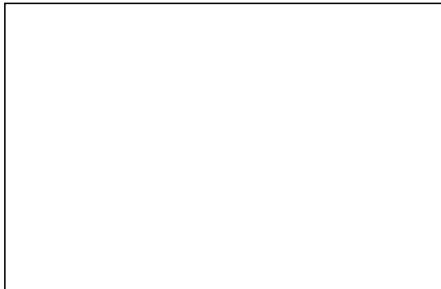


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

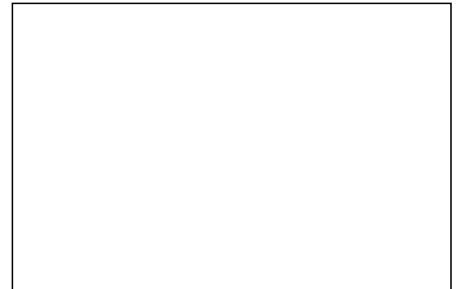


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



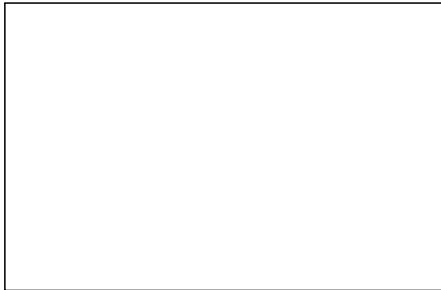
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

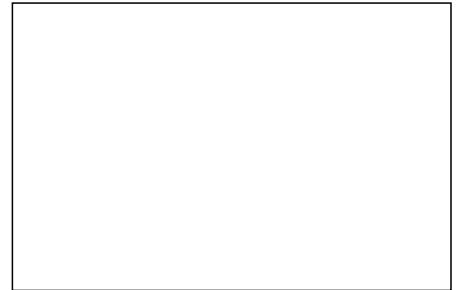


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinuuse



Terrain

U

La Rivière sinuuse 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

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinuuse



Terrain

U

La Rivière sinuuse arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, plieur 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

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

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

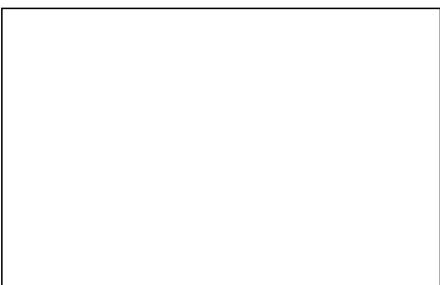
C

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

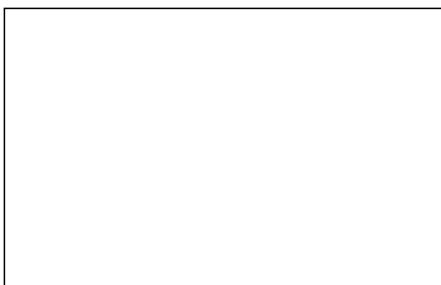
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

