Pia Nalaàr {2}{R}

Créature légendaire : humain et artificier R

Quand Pia Nalaàr arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature artefact 1/1 incolore mécanoptère avec le vol.
{1}{R} : Une créature-artefact ciblé gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour
{1}, sacrifiez un artefact : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pia Nalaàr {2}{R}

Créature légendaire : humain et artificier R

Quand Pia Nalaàr arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature artefact 1/1 incolore mécanoptère avec le vol.
{1}{R} : Une créature-artefact ciblé gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour
{1}, sacrifiez un artefact : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pia Nalaàr {2}{R}

Créature légendaire : humain et artificier R

Quand Pia Nalaàr arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature artefact 1/1 incolore mécanoptère avec le vol.
{1}{R} : Une créature-artefact ciblé gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour
{1}, sacrifiez un artefact : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrin, archimage tolarian {1}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Quand Barrin, archimage tolarian arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu'à une autre cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.
Au début de votre étape de fin, si un permanent a été mis dans votre main depuis le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrin, archimage tolarian {1}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Quand Barrin, archimage tolarian arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu'à une autre cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.
Au début de votre étape de fin, si un permanent a été mis dans votre main depuis le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Callaphe, bien-aimée des Mers {1}{U}{U}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

La force de Callaphe est égale à votre dévotion au bleu.
Les créatures et les enchantements que vous contrôlez ont « Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent ce permanent coûtent {1} de plus à lancer. »

*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Callaphe, bien-aimée des Mers {1}{U}{U}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

La force de Callaphe est égale à votre dévotion au bleu.
Les créatures et les enchantements que vous contrôlez ont « Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent ce permanent coûtent {1} de plus à lancer. »

*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadwick, le Brisquard {X}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Quand Gadwick, le Brisquard arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadwick, le Brisquard {X}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Quand Gadwick, le Brisquard arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacob Hauken, inspecteur {1}{U}

Créature légendaire : humain et conseiller M

{T} : Piochez une carte, puis exilez une carte de votre main face cachée. Vous pouvez regarder cette carte tant qu'elle reste exilée. Vous pouvez payer {4}{U}{U}. Si vous faites ainsi, transformez Jacob Hauken, inspecteur.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadwick, le Brisquard {X}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Quand Gadwick, le Brisquard arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacob Hauken, inspecteur {1}{U}

Créature légendaire : humain et conseiller M

{T} : Piochez une carte, puis exilez une carte de votre main face cachée. Vous pouvez regarder cette carte tant qu'elle reste exilée. Vous pouvez payer {4}{U}{U}. Si vous faites ainsi, transformez Jacob Hauken, inspecteur.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, Bathréenne {3}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature.
Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.
{3}{U} : Engagez une autre créature ciblée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, Bathréenne {3}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature.
Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.
{3}{U} : Engagez une autre créature ciblée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, Bathréenne {3}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature.
Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.
{3}{U} : Engagez une autre créature ciblée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, Bathréenne {3}{U}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature.
Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.
{3}{U} : Engagez une autre créature ciblée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra, capitaine de l'Aquilon {2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier M

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galazeth Prismari {2}{U}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol
Quand Galazeth Prismari arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor.
Les artefacts que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra, capitaine de l'Aquilon {2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier M

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galazeth Prismari {2}{U}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol
Quand Galazeth Prismari arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor.
Les artefacts que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galazeth Prismari {2}{U}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol
Quand Galazeth Prismari arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor.
Les artefacts que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise immolatrice de Jaya {X}{R}{R}

Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Choisissez jusqu'à trois cibles. La Fournaise immolatrice de Jaya inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galazeth Prismari {2}{U}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol
Quand Galazeth Prismari arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor.
Les artefacts que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise immolatrice de Jaya {X}{R}{R}

Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Choisissez jusqu'à trois cibles. La Fournaise immolatrice de Jaya inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise immolatrice de Jaya {X}{R}{R}

Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Choisissez jusqu'à trois cibles. La Fournaise immolatrice de Jaya inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchirure temporelle de Karn {4}{U}{U}

Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.
Renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Exilez la Déchirure temporelle de Karn.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchirure temporelle de Karn {4}{U}{U}

Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.
Renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Exilez la Déchirure temporelle de Karn.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère

Terrain R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère

Terrain R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère

Terrain R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère

Terrain R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Salve de canon de Vance {3}{R}

Enchantement légendaire **R**

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.
À chaque fois que vous lancez votre troisième sort du tour, vous pouvez transformer la Salve de canon de Vance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de canon de Vance {3}{R}

Enchantement légendaire R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.
À chaque fois que vous lancez votre troisième sort du tour, vous pouvez transformer la Salve de canon de Vance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta {1}{U}

Enchantement légendaire R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta {1}{U}

Enchantement légendaire R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta {1}{U}

Enchantement légendaire R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité sans âge de Téfeiri {2}{U}{U}

Enchantement légendaire R

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut du caveau {2}{U}{R}

Enchantement légendaire R

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor.
Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins cinq artefacts, transformez l'Assaut du caveau.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité sans âge de Téfeiri {2}{U}{U}

Enchantement légendaire R

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut du caveau {2}{U}{R}

Enchantement légendaire R

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor.
Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins cinq artefacts, transformez l'Assaut du caveau.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast