


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}



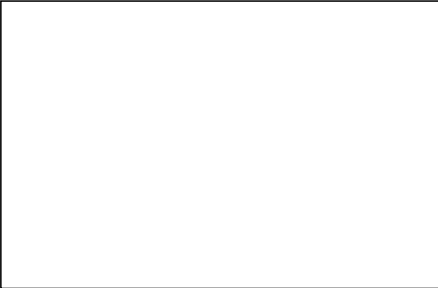
Créature-artefact : djaggernaut U

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

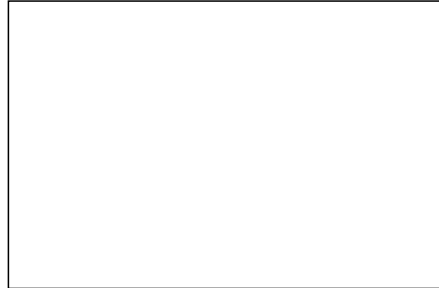
Vol

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'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

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

Sentinelle de Téfeiri {5}




Créature-artefact : golem U  
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 : golem U  
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}

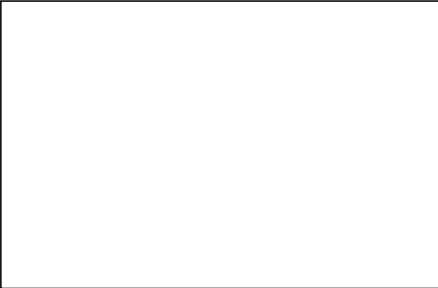


Créature-artefact : golem U  
Tant que vous contrôlez un planeswalker Téfeiri, la Sentinelle de Téfeiri gagne +4/+0.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse de reliques {1}{U}



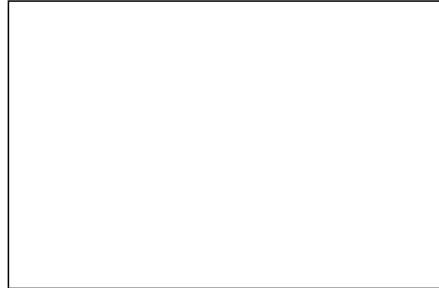
Créature : humain et gremlin **C**

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 gremlin **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}



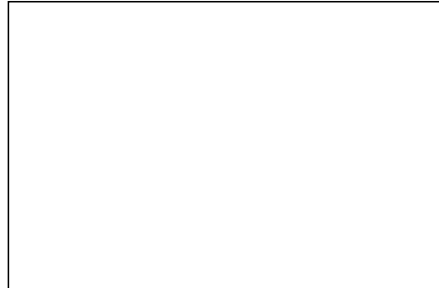
Créature : humain et gremlin **C**

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  
{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  
{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  
{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  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

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

