


Pia Nalaär {2}{R}



Créature légendaire : humain et artificier **R**

Quand Pia Nalaär 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 Nalaär {2}{R}



Créature légendaire : humain et artificier **R**

Quand Pia Nalaär 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 Nalaär {2}{R}



Créature légendaire : humain et artificier **R**

Quand Pia Nalaär 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

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

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}. 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}. Si vous faites ainsi, transformez Jacob Hauken, inspecteur.

0/2

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

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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