

Marcheur porte-hangars {X}{X}



Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}



Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}



Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}



Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière

{1}{G}



Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

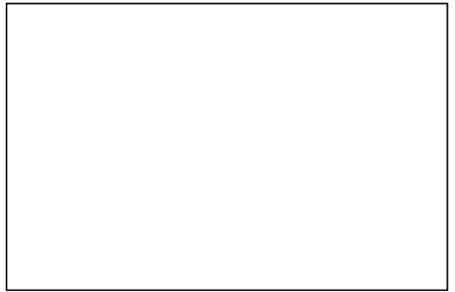
Quand la Protectrice de la tanière est retourné face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour ingénieux

{1}{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière

{1}{G}



Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Protectrice de la tanière est retourné face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour ingénieux

{1}{B}



Rituel

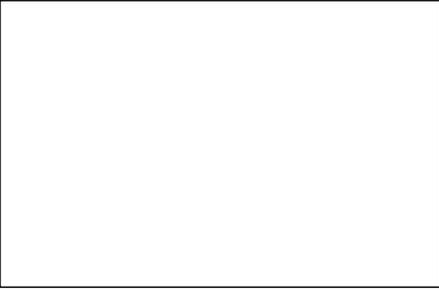
C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour ingénieux

{1}{B}



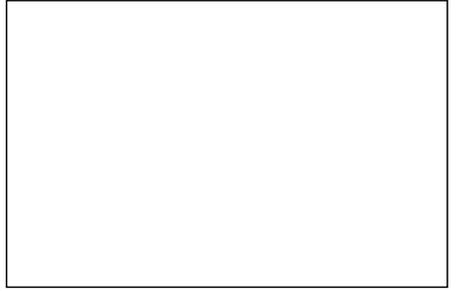
Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

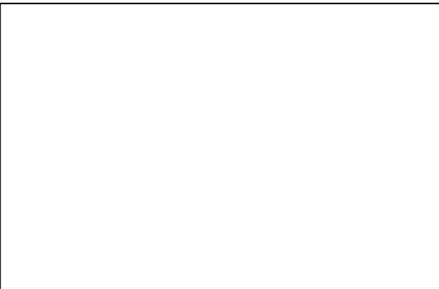
U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour ingénieux

{1}{B}



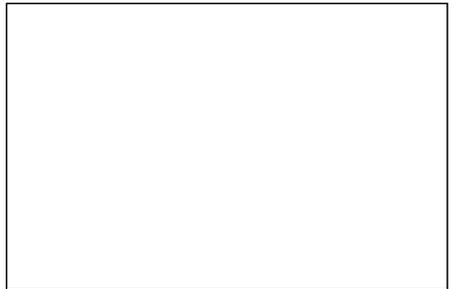
Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



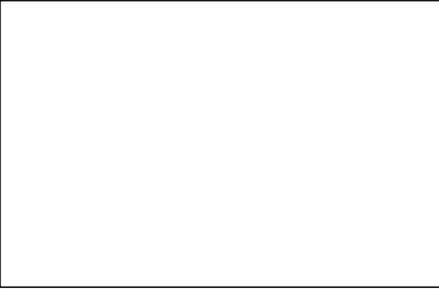
Terrain-artefact

U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

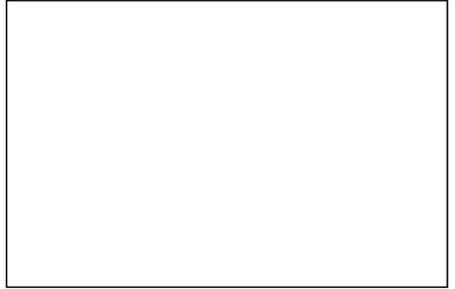
Citadelle de sombracier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

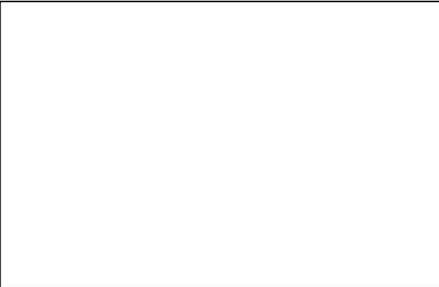
Dépression engloutie



Terrain : île et marais R
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

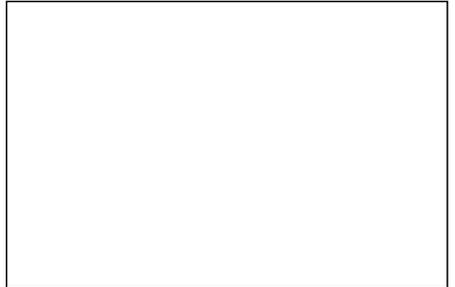
Citadelle de sombracier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais R
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {B}.

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



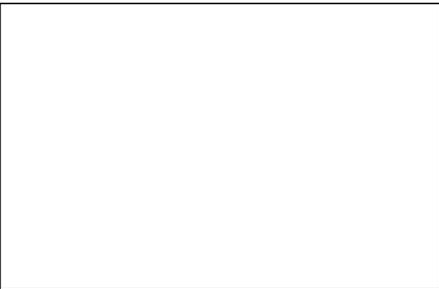
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {B}.

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



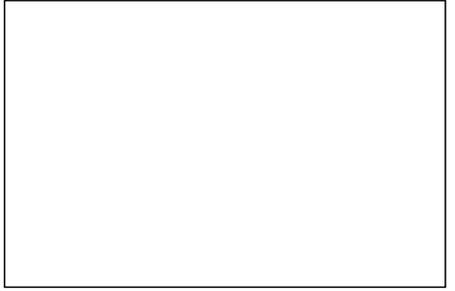
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

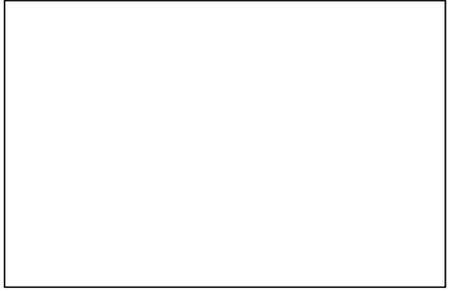


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

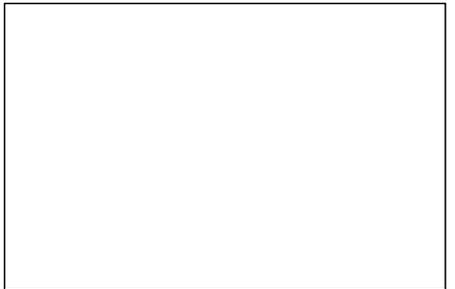


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Conspirateur

{2}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Créez un jeton d'artefact incolore nommé Pile à étherium avec «"{T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix."

{-2} : Une créature ciblée gagne +X/-X jusqu'à la fin du tour. X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact avec une force 5/ une endurance de base 5/5. »

5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Conspirateur

{2}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Créez un jeton d'artefact incolore nommé Pile à étherium avec «"{T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix."

{-2} : Une créature ciblée gagne +X/-X jusqu'à la fin du tour. X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact avec une force 5/ une endurance de base 5/5. »

5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Conspirateur

{2}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Créez un jeton d'artefact incolore nommé Pile à étherium avec «$\{T\}$», sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.$\{T\}$»

{-2} : Une créature ciblée gagne +X/-X jusqu'à la fin du tour. X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendent votre tour, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact avec une force 5/5, une endurance de base 5/5. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

$\{R\}$ Révolte$\{I\}$? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Conspirateur

{2}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Créez un jeton d'artefact incolore nommé Pile à étherium avec «$\{T\}$», sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.$\{T\}$»

{-2} : Une créature ciblée gagne +X/-X jusqu'à la fin du tour. X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendent votre tour, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact avec une force 5/5, une endurance de base 5/5. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

$\{R\}$ Révolte$\{I\}$? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

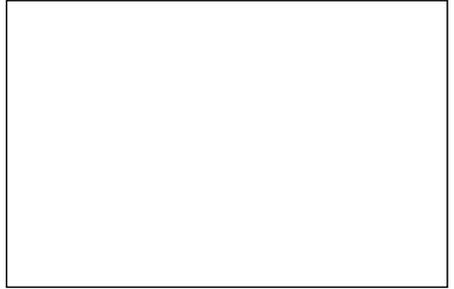
U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée

{3}{G}



Éphémère

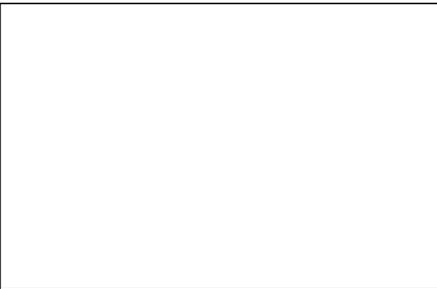
R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

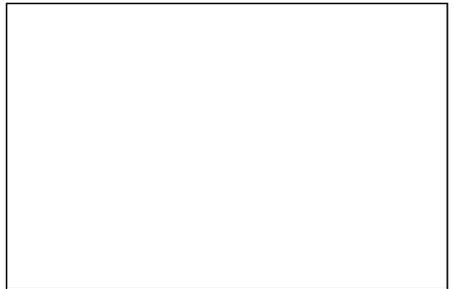
U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée

{3}{G}



Éphémère

R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée

{3}{G}



Éphémère

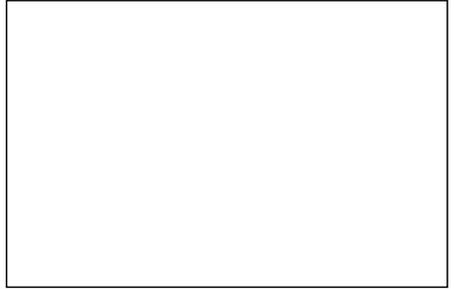
R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

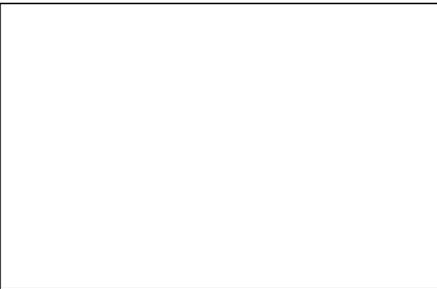
C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée

{3}{G}



Éphémère

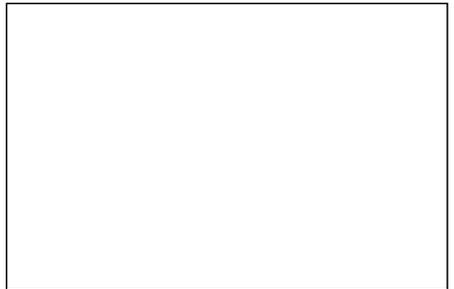
R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}



Éphémère

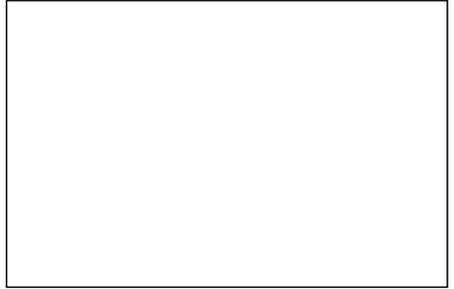
R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refus

{1}{U}{U}



Éphémère

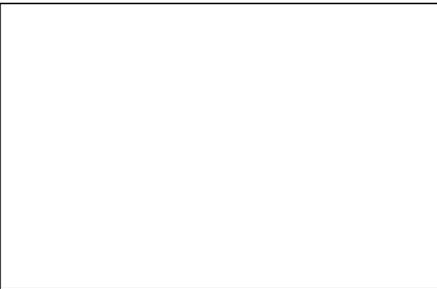
R

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}



Éphémère

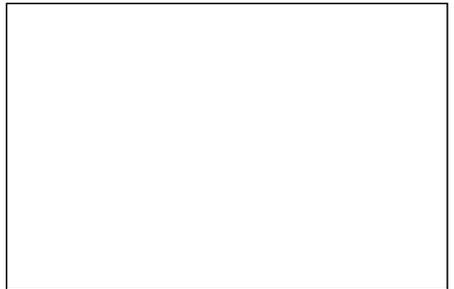
R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refus

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refus

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.
Quand l'artefact enchanté est mis dans un un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.
Quand l'artefact enchanté est mis dans un un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.
Quand l'artefact enchanté est mis dans un un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types. Quand l'artefact enchanté est mis dans un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

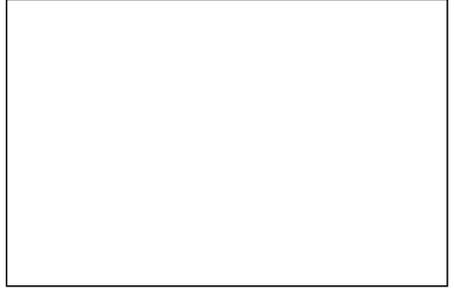
C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement {2}{B}{B}



Rituel R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées {B}

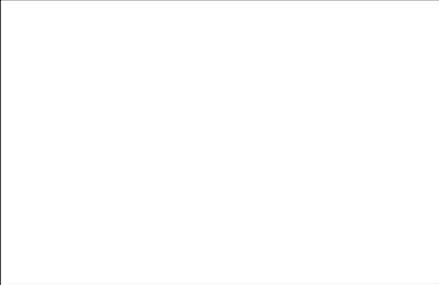


Éphémère C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage {B} ({B}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement {2}{B}{B}



Rituel R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées {B}



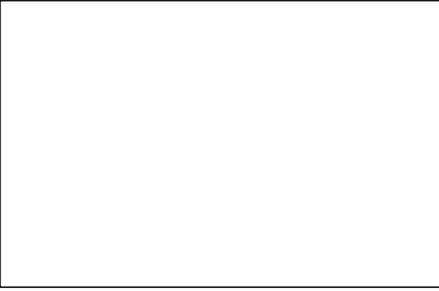
Éphémère C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage {B} ({B}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

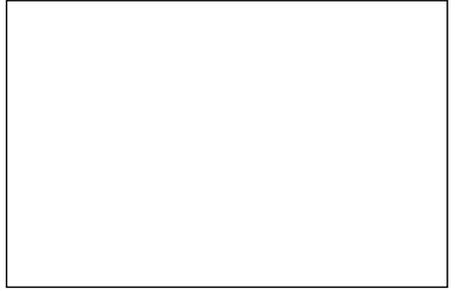
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast