Kotori, prodige pilote {1}{W}{U}

Créature légendaire : lunaréen et pilote **M**

Les véhicules que vous contrôlez ont pilotage 2.
Au début du combat pendant votre tour, une créature-artefact ciblée que vous contrôlez acquiert le lien de vie et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction **C**

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr scintillant {3}

Créature-artefact : myr U

Flash
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnier kappa {5}{U}

Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier R

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Parade {4}
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Canonnier kappa et il ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}

Créature-artefact : golem R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emry, guetteuse du loch {2}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.
Quand Emry, guetteuse du loch arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.
{T} : Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur à cyberréacteur {5}{U}

Créature-artefact : construction R

Vol
Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez ont le vol.
Quand l'Éveilleur à cyberréacteur arrive sur le champ de bataille, jusqu'à la fin du tour, chaque artefact non-créature que vous contrôlez devient une créature-artefact avec une force et une endurance de base de 4/4.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs {2}{U}{U}

Créature : humain et gredin et artificier U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron d'énigmes {1}{U}

Créature : humain et artificier U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur vedalken {1}{U}

Créature : vedalken et artificier C

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Katsumasa, l'animeur {2}{U}{U}

Créature légendaire : lunaréen et artificier R

Vol
{2}{U} : Jusqu'à la fin du tour, un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact et acquiert le vol. Si ce n'est pas un véhicule, il a une force et une endurance de base de 1/1 jusqu'à la fin du tour.
Au début de votre entretien, ciblez jusqu'à trois artefacts non-créature et mettez un marqueur +1/+1 sur chacun d'eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste {2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium {1}{U}

Créature-artefact : vedalken et artificier C

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de recherches {4}{U}

Créature-artefact : lunaréen et sorcier R

Flash
Vol
À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable {2}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Art des métaux ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amiral aéronaute {3}{W}

Créature : humain et pilote U

Vol
Les véhicules que vous contrôlez ont le vol.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin âme-de-fer {4}{W}

Créature-artefact : humain et samouraï R

À chaque fois que l'Argousin âme-de-fer ou qu'un commandant que vous contrôlez attaque seul, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Beuglebatteur {2}{W}

Créature : esprit R

Vol
Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeronne de myrs {1}{W}

Créature : humain et artificier U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique cataclysmique {3}{W}{W}

Créature-artefact : construction M

Vigilance
Quand la Carcasse mécanique cataclysmique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker parmi les permanents non-terrain qu'il contrôle, puis sacrifie le reste.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sram, chef édificateur {1}{W}

Créature légendaire : nain et conseiller R

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teshar, apôtre de l'Ancêtre {3}{W}

Créature légendaire : oiseau et clerc U

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort historique, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'arcaniste {WU}{WU}{WU}{WU}

Créature-artefact : oiseau U

Vol
Quand le Hibou de l'arcaniste arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact ou d'enchantement parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hanna la navigatrice {1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et artificier R

{1}{W}{U}, {T} : Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raff Capashen, mage de navire {2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier U

Flash
Vol
Vous pouvez lancer les sorts historiques comme s'ils avaient le flash. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

Rituel C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extinction organique {8}{W}{W}

Rituel R

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Détruisez toutes les créatures non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillance universelle {X}{U}{U}{U}

Rituel R

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danse du manoir {X}{W}{U}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes d'artefact et/ou d'enchantement non-Aura ciblées, chacune avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, depuis votre cimetière. Si X est supérieur ou égal à 6, ces permanents sont des créatures 4/4 en plus de leurs autres types.

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

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

Immensité de Cielcouvert

Terrain **R**

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante

Terrain : plaine et île **R**

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Prairie ruisselante 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquilon {4}

Artefact légendaire : véhicule M

Vol
À chaque fois que l'Aquilon inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez réléver une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)
Pilotage 3

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrue colossale {2}

Artefact : véhicule U

À chaque fois que la Charrue colossale attaque, ajoutez {W}{W}{W} et vous gagnez 3 points de vie. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.
Pilotage 6 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 6 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur {3}

Artefact : véhicule R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse marchepaix {3}

Artefact : véhicule R

{1}{W} : Un autre véhicule ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 4 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 6 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier {2}

Artefact : véhicule R

Vol
À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mecha hackeur d'énergie {4}

Artefact : véhicule R

Menace
Quand le Mecha hackeur d'énergie arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal au double du nombre de véhicules que vous contrôlez à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.
Pilotage 4

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karve des pillards {3}

Artefact : véhicule C

À chaque fois que le Karve des pillards attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirage miroir {3}

Artefact R

{2} : Le Mirage miroir devient une copie d'une cible, artefact, créature, enchantement ou terrain, jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mecha imposteur {1}{U}

Artefact : véhicule R

Vous pouvez faire que le Mecha imposteur arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature qu'un adversaire contrôle, excepté que c'est un artefact Véhicule avec pilotage 3 et qu'il perd tous ses autres types de carte.
Pilotage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain des cieux, navire amiral du consul {5}

Artefact légendaire : véhicule M

Vol
À chaque fois que le Da Vulcha arrive sur le champ de bataille ou attaque, il inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.
Pilotage 3

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mecha mobilisateur {1}{U}

Artefact : véhicule U

Vol
À chaque fois que le Mecha mobilisateur devient piloté, jusqu'à un autre véhicule ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur aérien {2}{W}

Artefact : véhicule R

Vol
À chaque fois que l'Inspecteur aérien attaque, si le joueur défenseur contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Pilotage 2

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité d'assistance impériale {2}{W}

Artefact : véhicule U

À chaque fois que l'Unité d'assistance impériale attaque, renvoyez dans votre main une carte de créature ou de véhicule ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.
Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parhélion II {6}{W}{W}

Artefact légendaire : véhicule R

Vol, initiative, vigilance
À chaque fois que le Parhélion II attaque, créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance, attaquants.
Pilotage 4 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prototype du prodige {1}{W}{U}

Artefact : véhicule U

À chaque fois qu'au moins un véhicule que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 incolore Pilote avec « Cette créature pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. »
Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shorikai, machine de genèse {2}{W}{U}

Artefact légendaire : véhicule M

{1}, {T} : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte. Créez un jeton de créature 1/1 incolore Pilote avec « Cette créature pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. »
Pilotage 8 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 8 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)
Shorikai, machine de genèse peut être votre commandant.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accès refusé {3}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
-2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armé et cuirassé {1}{W}

Éphémère U

Les véhicules que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts jusqu'à la fin du tour. Choisissez un nain que vous contrôlez. Attachez-lui n'importe quel nombre d'équipements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écraser la contrebande {3}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ou les deux ?
? Exilez un artefact ciblé.
? Exilez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux {2}{W}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaimer à la mémoire {3}{W}

Éphémère R

Exilez le cimetière d'un adversaire ciblé. Pour chaque carte de créature exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédier {W}

Éphémère U

Engagez une créature ciblée.
Art des métaux ? Si vous contrôlez au moins trois artefacts, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions {2}{U}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconfiguration expéditive {W}

Enchantement : aura R

Flash
Enchanter : créature ou véhicule
Le permanent enchanté est un artefact Véhicule avec pilotage 5 et il perd tous ses autres types de carte. (Ce n'est pas une créature à moins qu'il soit piloté.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast