Messager de Bomat {1}

Créature-artefact : construction R

Célérité
À chaque fois que le Messager de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)
{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messager de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messager de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messager de Bomat {1}

Créature-artefact : construction R

Célérité
À chaque fois que le Messager de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)
{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messager de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messager de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messager de Bomat {1}

Créature-artefact : construction R

Célérité
À chaque fois que le Messager de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)
{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messager de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messager de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messager de Bomat {1}

Créature-artefact : construction R

Célérité
À chaque fois que le Messager de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)
{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messager de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messager de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}

Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}

Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}

Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}

Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Archétype de façonneur d'outils {W}

Créature : nain et artificier R

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un artefact, l'Archétype de façonneur d'outils gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, il acquiert aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

Archétype de façonneur d'outils {W}

Créature : nain et artificier R

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un artefact, l'Archétype de façonneur d'outils gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, il acquiert aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de façonneur d'outils {W}

Créature : nain et artificier R

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un artefact, l'Archétype de façonneur d'outils gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, il acquiert aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépala, archétype de pilote {1}{R}{W}

Créature légendaire : nain et pilote R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Chaque véhicule que vous contrôlez gagne +1/+1 tant qu'il est une créature.
À chaque fois que Dépala, archétype de pilote devient engagée, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, mettez toutes les cartes de nain et de véhicule parmi elles dans votre main, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de façonneur d'outils {W}

Créature : nain et artificier R

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un artefact, l'Archétype de façonneur d'outils gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, il acquiert aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépala, archétype de pilote {1}{R}{W}

Créature légendaire : nain et pilote R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Chaque véhicule que vous contrôlez gagne +1/+1 tant qu'il est une créature.
À chaque fois que Dépala, archétype de pilote devient engagée, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, mettez toutes les cartes de nain et de véhicule parmi elles dans votre main, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépala, archétype de pilote {1}{R}{W}

Créature légendaire : nain et pilote R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Chaque véhicule que vous contrôlez gagne +1/+1 tant qu'il est une créature.
À chaque fois que Dépala, archétype de pilote devient engagée, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, mettez toutes les cartes de nain et de véhicule parmi elles dans votre main, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote vétéran {R}{W}

Créature : nain et pilote U

Quand le Pilote vétéran arrive sur le champ de bataille, regard 2.
À chaque fois que le Pilote vétéran pilote un véhicule, ce véhicule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote vétéran {R}{W}

Créature : nain et pilote U

Quand le Pilote vétéran arrive sur le champ de bataille, regard 2.
À chaque fois que le Pilote vétéran pilote un véhicule, ce véhicule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote vétéran {R}{W}

Créature : nain et pilote U

Quand le Pilote vétéran arrive sur le champ de bataille, regard 2.
À chaque fois que le Pilote vétéran pilote un véhicule, ce véhicule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote vétéran {R}{W}

Créature : nain et pilote U

Quand le Pilote vétéran arrive sur le champ de bataille, regard 2.
À chaque fois que le Pilote vétéran pilote un véhicule, ce véhicule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée

Terrain R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

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

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

Point de vue exaltant

Terrain R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

Terrain R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

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 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 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

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

C?ur de Kiran {2}

Artefact légendaire : véhicule M

Vol, vigilance
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.)
Vous pouvez retirer un marqueur "loyauté" d'un planeswalker que vous contrôlez à la place de payer le coût de pilotage du C?ur de Kiran.

4/4

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

C?ur de Kiran {2}

Artefact légendaire : véhicule M

Vol, vigilance
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.)
Vous pouvez retirer un marqueur "loyauté" d'un planeswalker que vous contrôlez à la place de payer le coût de pilotage du C?ur de Kiran.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de Kiran {2}

Artefact légendaire : véhicule M

Vol, vigilance
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.)
Vous pouvez retirer un marqueur "loyauté" d'un planeswalker que vous contrôlez à la place de payer le coût de pilotage du C?ur de Kiran.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}

Artefact : véhicule R

Vol
Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
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.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de Kiran {2}

Artefact légendaire : véhicule M

Vol, vigilance
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.)
Vous pouvez retirer un marqueur "loyauté" d'un planeswalker que vous contrôlez à la place de payer le coût de pilotage du C?ur de Kiran.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}

Artefact : véhicule R

Vol
Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
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.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite {1}{B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite {1}{B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite {1}{B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite {1}{B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant {1}{R}

Créature : humain et clerc R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant {1}{R}

Créature : humain et clerc R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant {1}{R}

Créature : humain et clerc R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Houlette de la réprobation {2}

Artefact U

{1}, {T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite de Chandra {R}

Éphémère U

La Défaite de Chandra inflige 5 blessures à une créature rouge ciblé ou un planeswalker rouge ciblé. Si ce permanent était un planeswalker Chandra, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Houlette de la réprobation {2}

Artefact U

{1}, {T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite de Chandra {R}

Éphémère U

La Défaite de Chandra inflige 5 blessures à une créature rouge ciblé ou un planeswalker rouge ciblé. Si ce permanent était un planeswalker Chandra, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma {R}

Éphémère C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma {R}

Éphémère C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast