

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

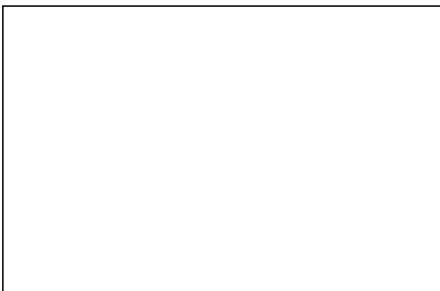
Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

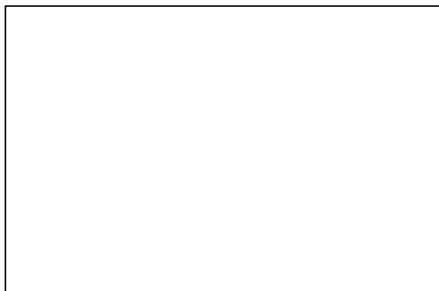


Terrain de base : plaine

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

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} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

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} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

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} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

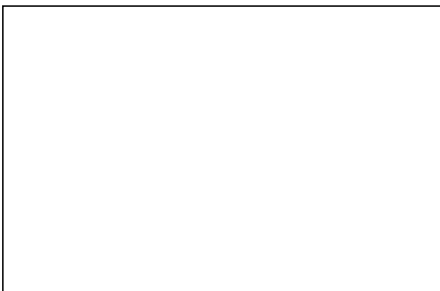
Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

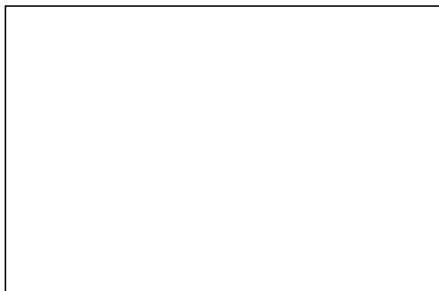
Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



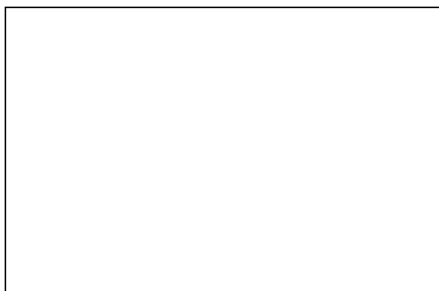
Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite

{1}{B}{R}



Éphémère

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

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

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

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

Pia Nalaär

{2}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

Quand Pia Nalaär arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature artefact 1/1 incolore mécanoptère avec le vol

{1}{R}: la créature-artefact ciblé gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour

{1}, sacrifiez un artefact : la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépala, archétype de pilote

{1}{R}{W}

Créature légendaire :

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

Pia Nalaär

{2}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

Quand Pia Nalaär arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature artefact 1/1 incolore mécanoptère avec le vol

{1}{R}: la créature-artefact ciblé gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour

{1}, sacrifiez un artefact : la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépala, archétype de pilote

{1}{R}{W}

Créature légendaire :

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

Dépala, archétype de pilote

{1}{R}{W}

Créature légendaire :

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

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

Archétype de façonneur d'outils

{W}

Créature : nain et artificier

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

Archétype de façonneur d'outils

{W}


Créature : nain et artificier

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

Archétype de façonneur d'outils {W}




Créature : nain et artificier

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

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction

Célérité

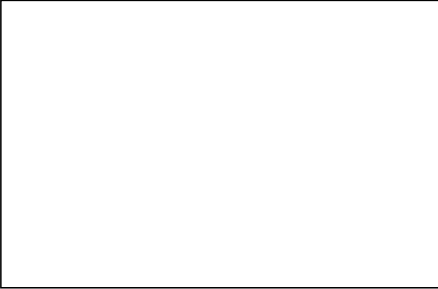
À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction

Célérité

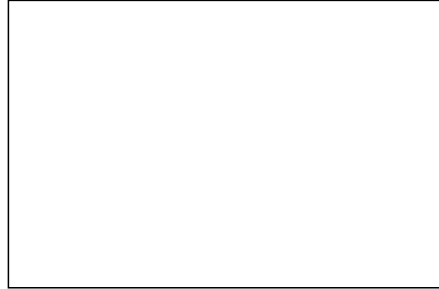
À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction

Célérité


À chaque fois que le Messenger 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 Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction

Célérité


À chaque fois que le Messenger 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 Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}



Créature-artefact : construction

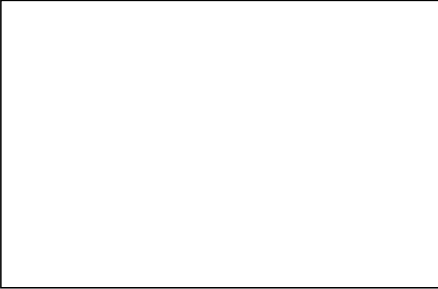
Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{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

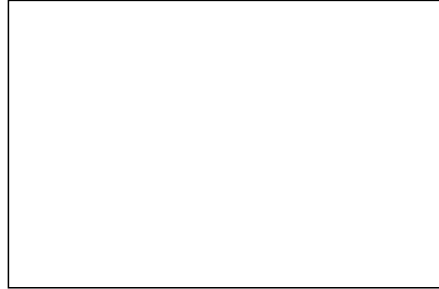
Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{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

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

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

Pilote vétéran

{R}{W}



Créature : nain et pilote

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

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

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

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

Caravane de cultivateur

{3}

Artefact : véhicule

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

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-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain des cieux, navire amiral du consul

{5}

Artefact légendaire : véhicule

Vol

À chaque fois que le Souverain des cieux, navire amiral du consul, arrive sur le champ de bataille ou attaque, il inflige 3 blessures à une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle.

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-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cœur de Kiran

{2}

Artefact légendaire : véhicule

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-arteffect 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 Cœur de Kiran.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cœur de Kiran {2}




Artefact légendaire : véhicule
 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-arteffect 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 Cœur de Kiran.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cœur de Kiran {2}




Artefact légendaire : véhicule
 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-arteffect 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 Cœur de Kiran.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cœur de Kiran {2}




Artefact légendaire : véhicule
 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-arteffect 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 Cœur de Kiran.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}



Artefact : véhicule
 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-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

