

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction R

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 R

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 R

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 R

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

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

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

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

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

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

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

Cour dissimulée



Terrain

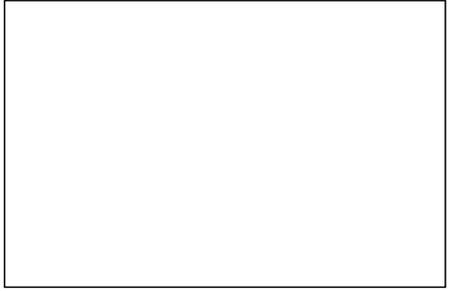
R

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



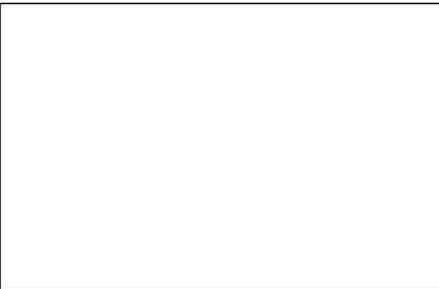
Terrain

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



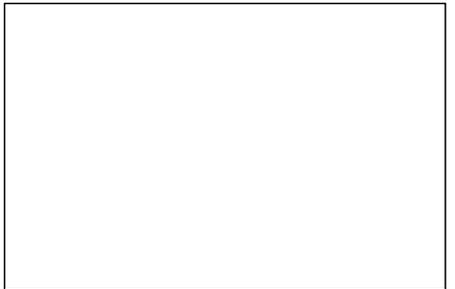
Terrain

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

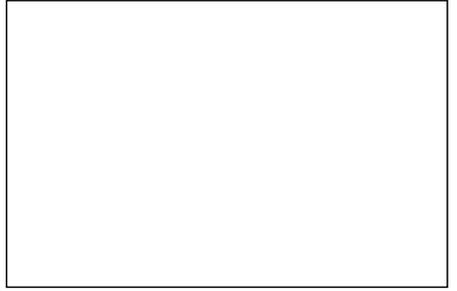


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

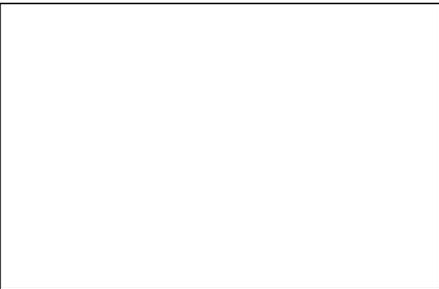


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

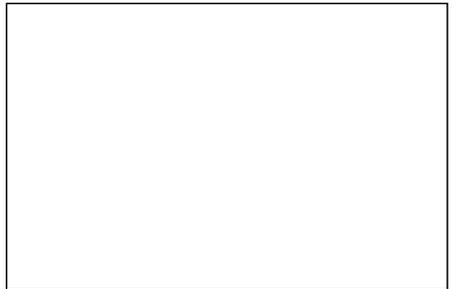


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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

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

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

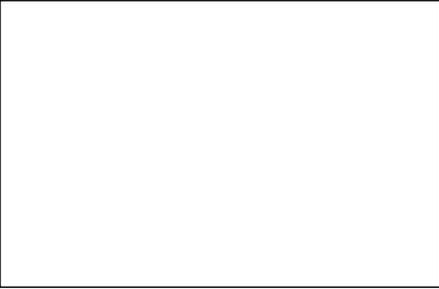
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

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

C?ur de Kiran {2}



Artefact légendaire : véhicule M

Vol, vigilance

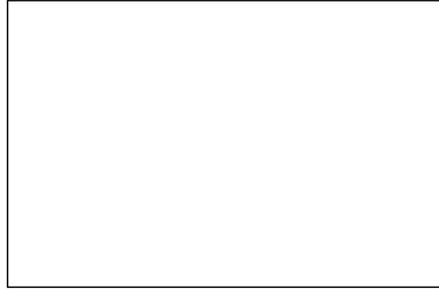
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

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 »).

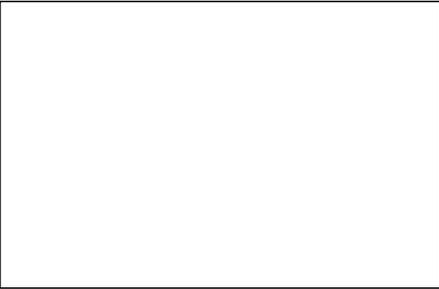
Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

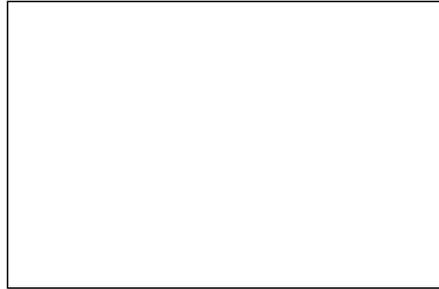
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

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

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

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

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

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}



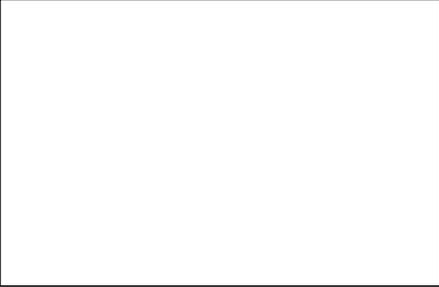
Créature : humain et clerc **R**

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}



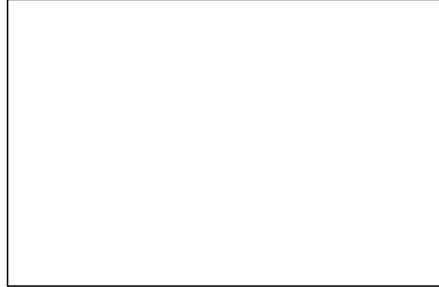
Créature : humain et clerc **R**

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

Contrainte {B}



Rituel **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

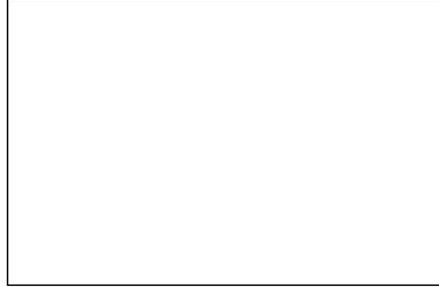


Rituel C

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}

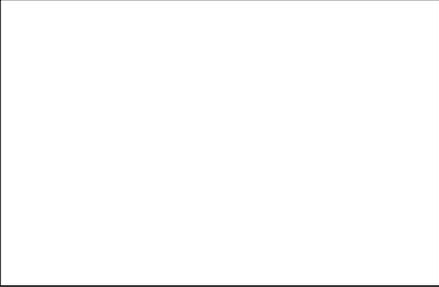


Rituel C

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}

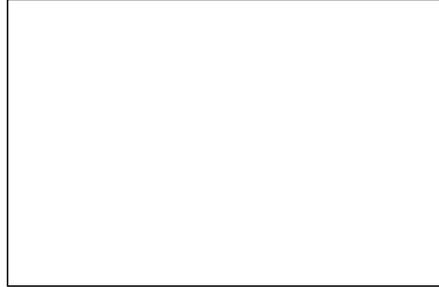


Rituel C

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

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

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 ciblée ou un planeswalker rouge ciblée. 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

Défaite de Chandra

{R}

Éphémère

U

La Défaite de Chandra inflige 5 blessures à une créature rouge ciblée ou un planeswalker rouge ciblée. 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

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

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