

Espionne forgevif

{3}{U}

Créature : humain et artificier

R

Quand l'Espionne forgevif arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez acquiert "T": Piochez une carte" tant que vous contrôlez l'Espionne forgevif.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs

Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataracte gangrenée

U

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{5}{U}, {T}, sacrifiez la Cataracte gangrenée : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs

Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs



Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs



Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



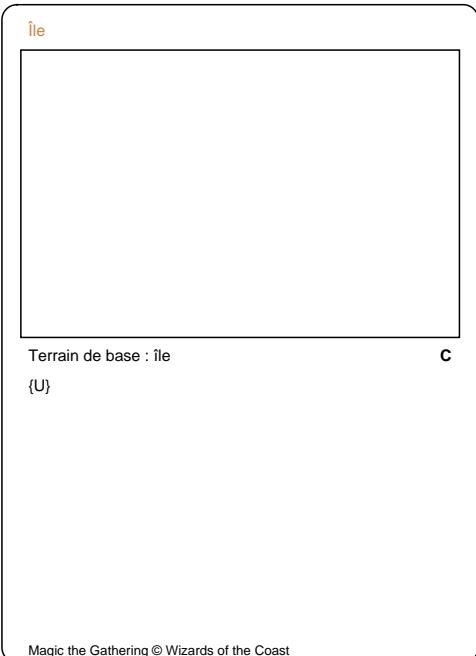
Terrain de base : île

C

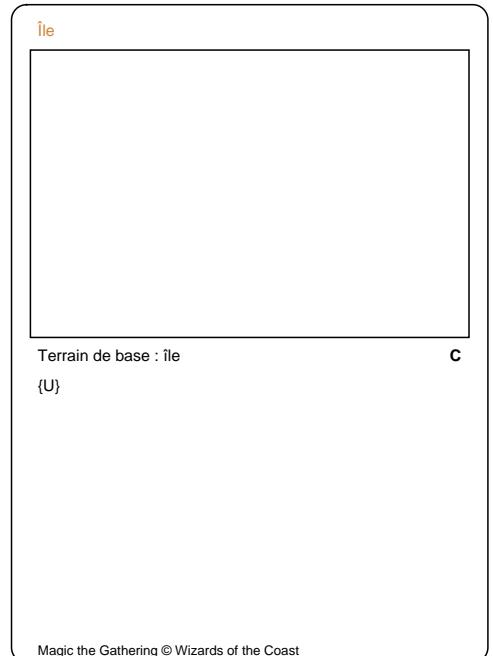
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

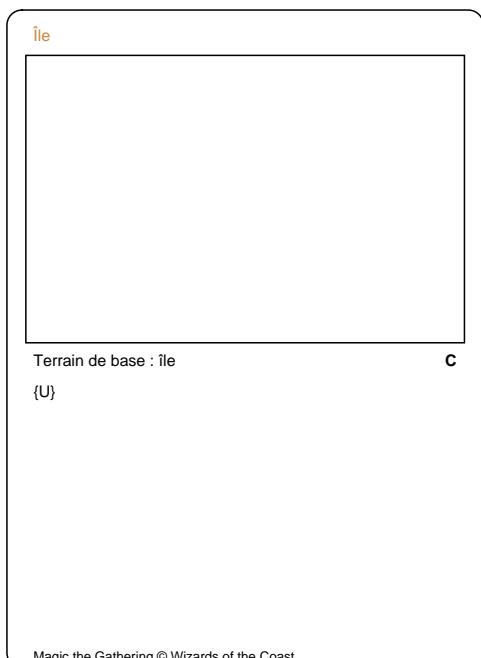
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



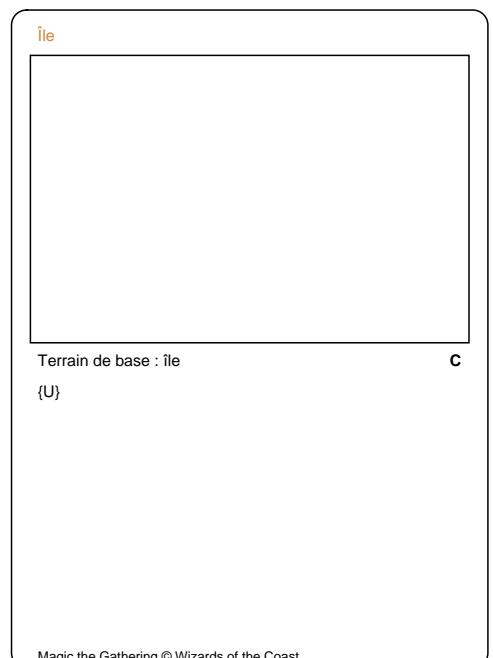
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

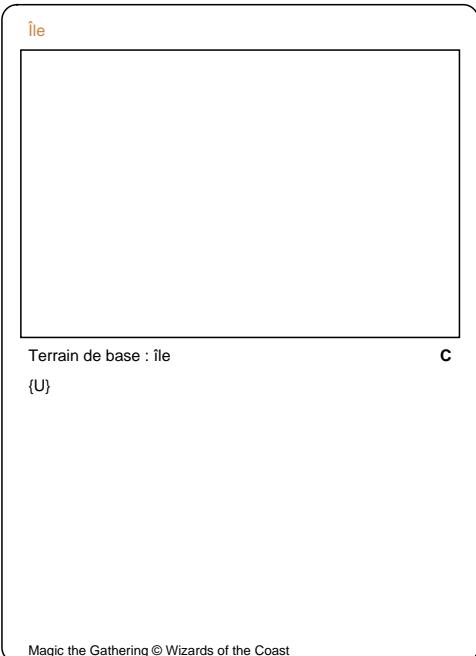


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

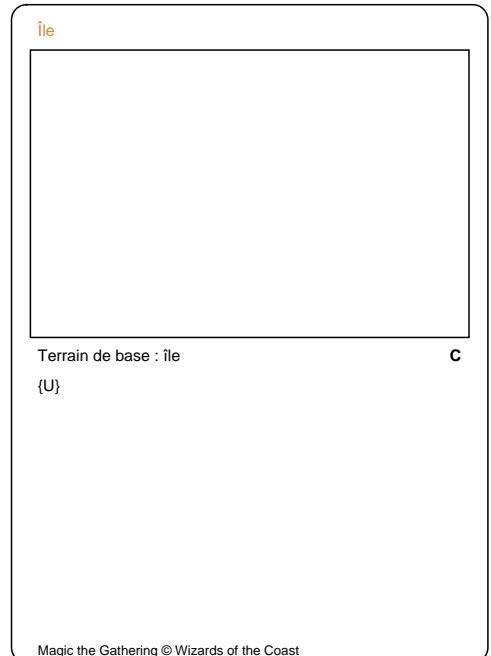


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

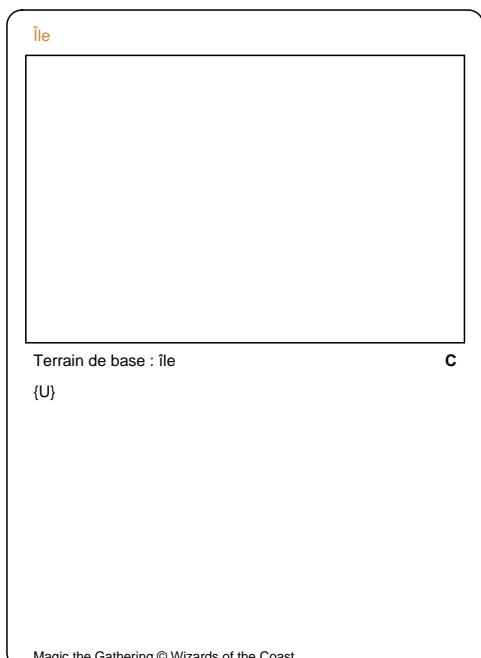
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



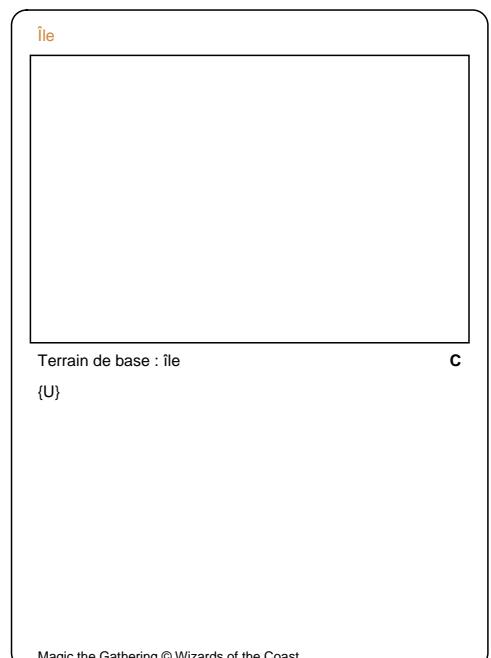
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

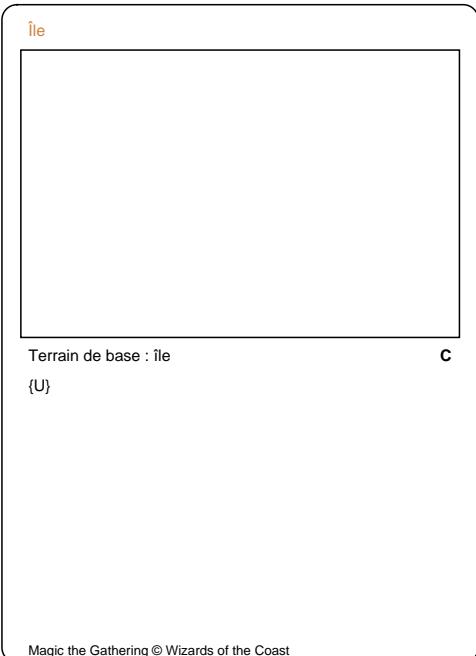


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

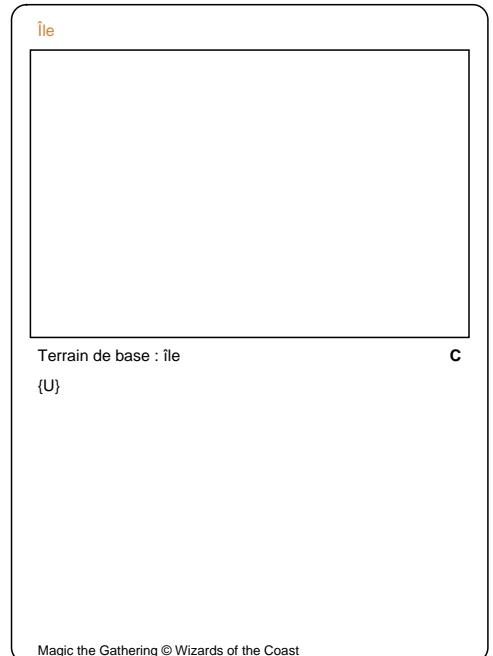


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

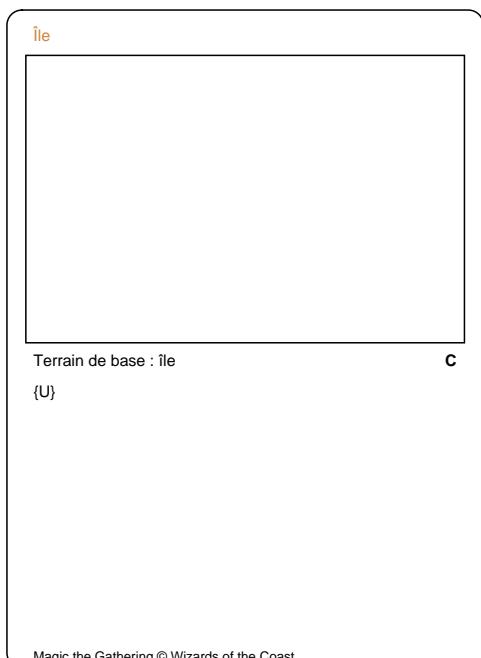
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



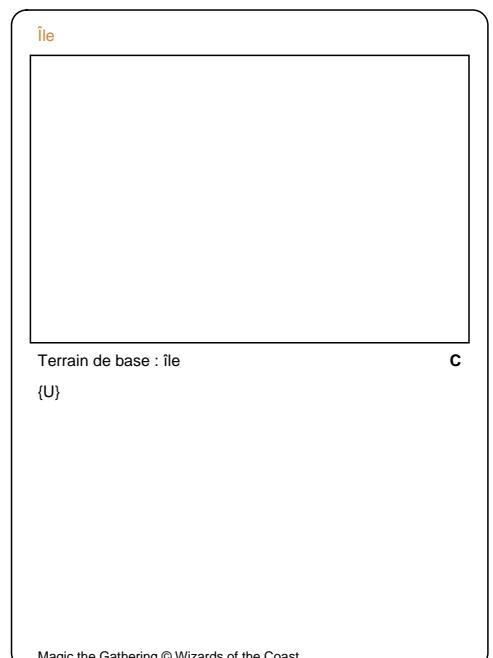
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

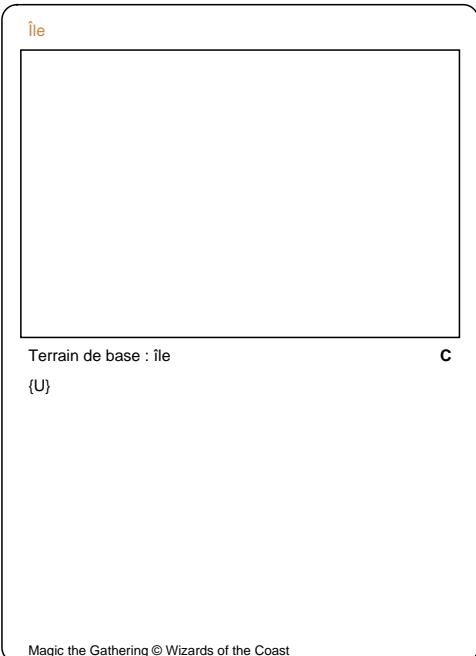


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

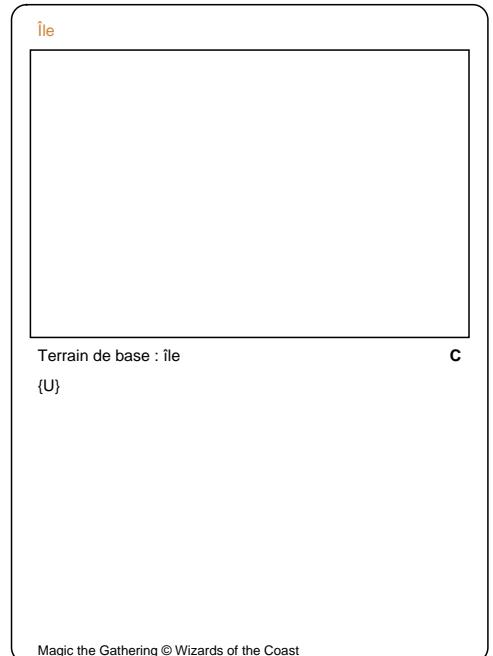


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

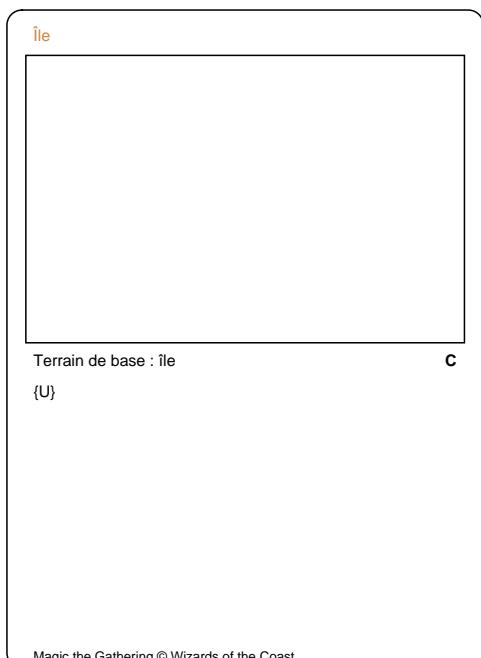
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



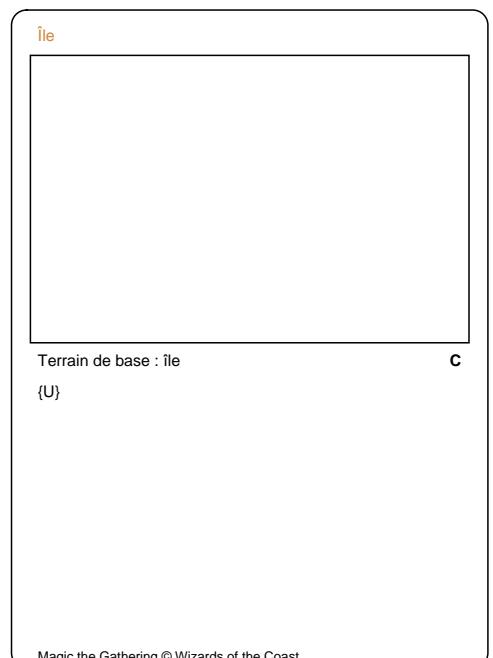
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur

{3}

Artifact : 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

Île



Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur

{3}

Artifact : 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête du tourneur sur métal

{2}

Artifact

Quand le Casse-tête du tourneur sur métal arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
(2){B}, sacrifiez le Casse-tête du tourneur sur métal : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête du tourneur sur métal

{2}

Artifact

Quand le Casse-tête du tourneur sur métal arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
(2){B}, sacrifiez le Casse-tête du tourneur sur métal : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête du tourneur sur métal

{2}

Artifact

Quand le Casse-tête du tourneur sur métal arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
(2){B}, sacrifiez le Casse-tête du tourneur sur métal : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine paradoxale

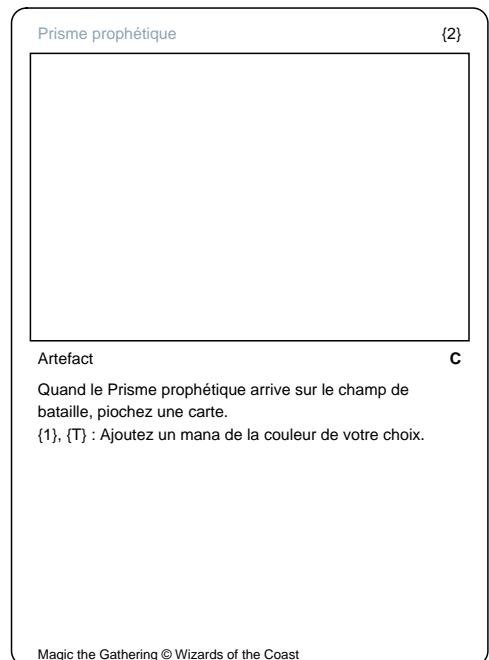
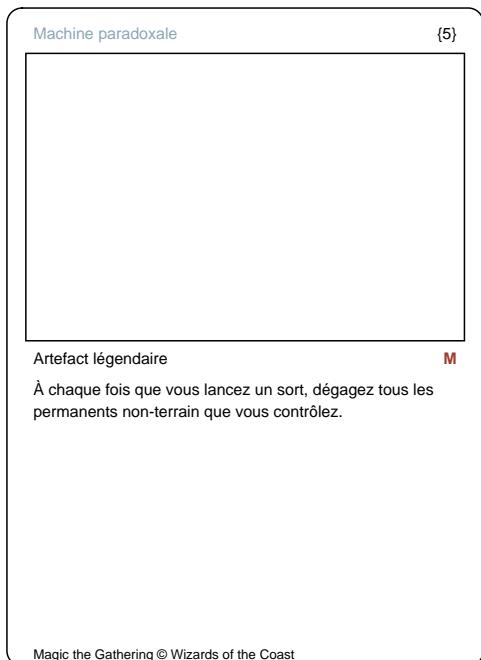
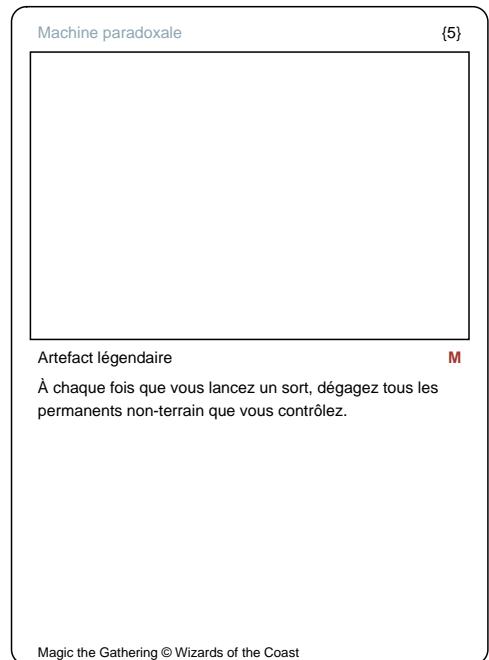
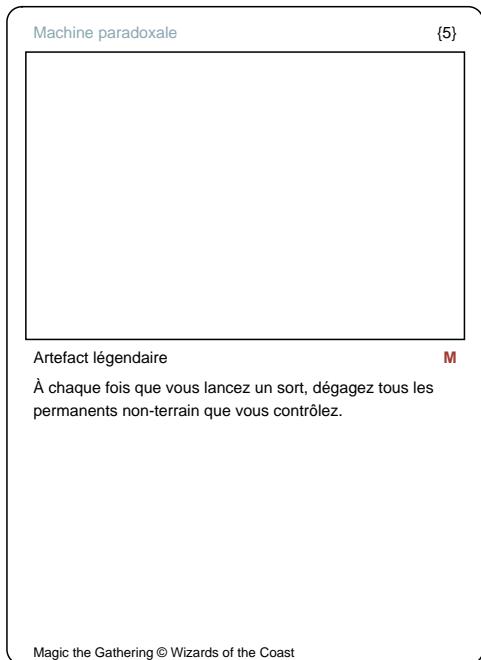
{5}

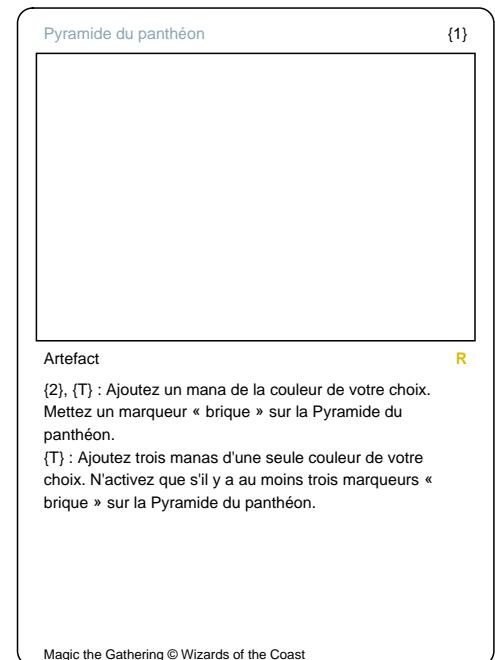
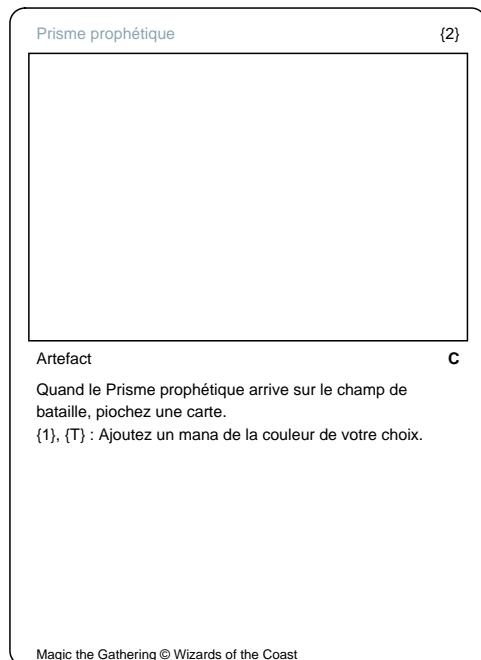
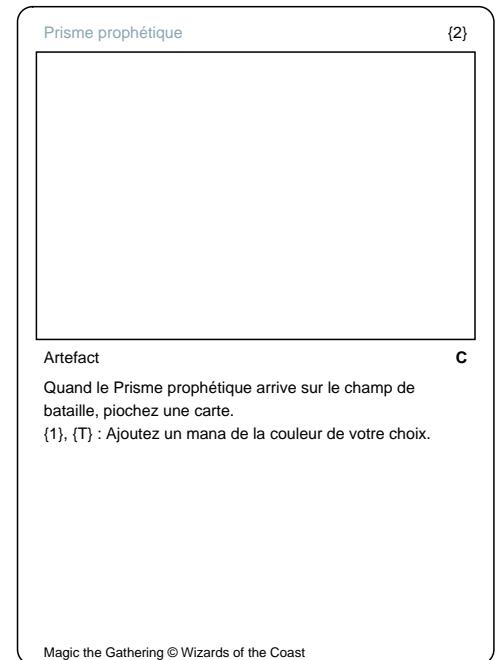
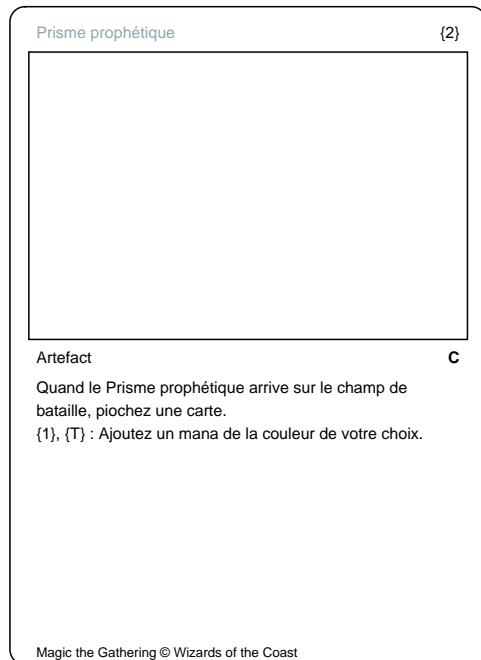
Artifact légendaire

À chaque fois que vous lancez un sort, dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Pyramide du panthéon

{1}



Artifact

R

{2}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Mettez un marqueur « brique » sur la Pyramide du panthéon.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. N'activez que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur la Pyramide du panthéon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyramide du panthéon

{1}



Artifact

R

{2}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Mettez un marqueur « brique » sur la Pyramide du panthéon.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. N'activez que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur la Pyramide du panthéon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyramide du panthéon

{1}



Artifact

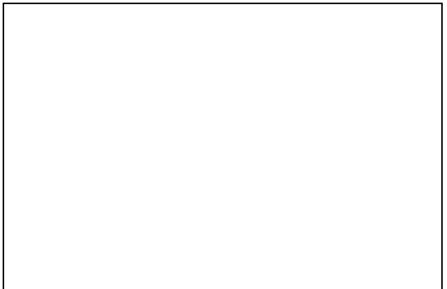
R

{2}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Mettez un marqueur « brique » sur la Pyramide du panthéon.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. N'activez que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur la Pyramide du panthéon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}



Artifact

R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique

{3}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes.

Recyclage {U} ({U}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique

{3}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes.

Recyclage {U} ({U}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique

{3}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes.

Recyclage {U} ({U}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique

{3}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes.

Recyclage {U} ({U}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronronnement de l'inventivité

{X}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Improvisation

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronronnement de l'inventivité

{X}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Improvisation

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronronnement de l'inventivité

{X}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Improvisation

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronronnement de l'inventivité

{X}{U}{U}{U}

Éphémère

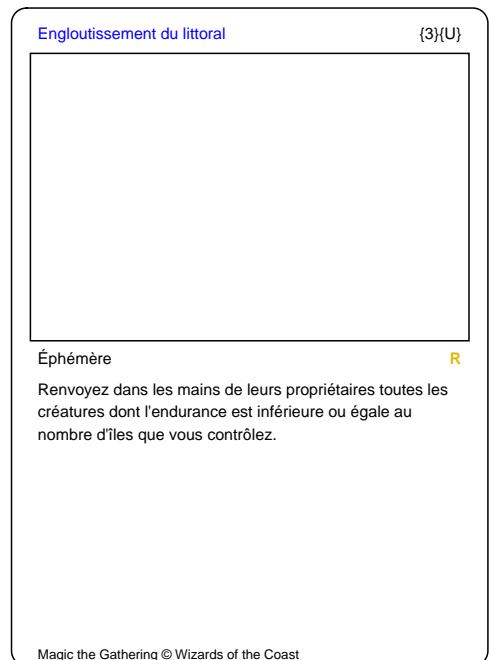
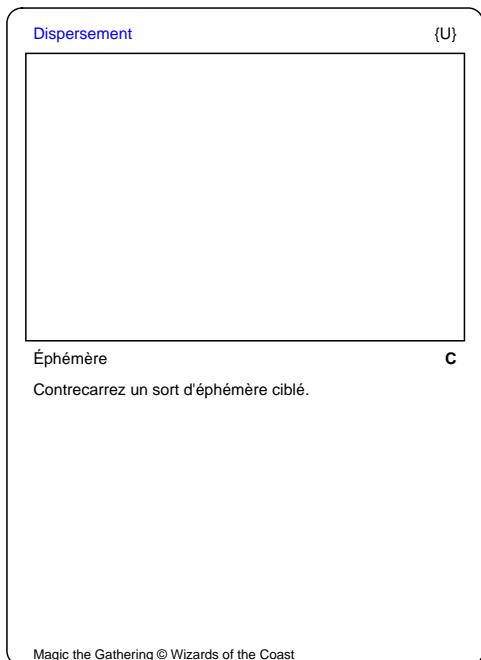
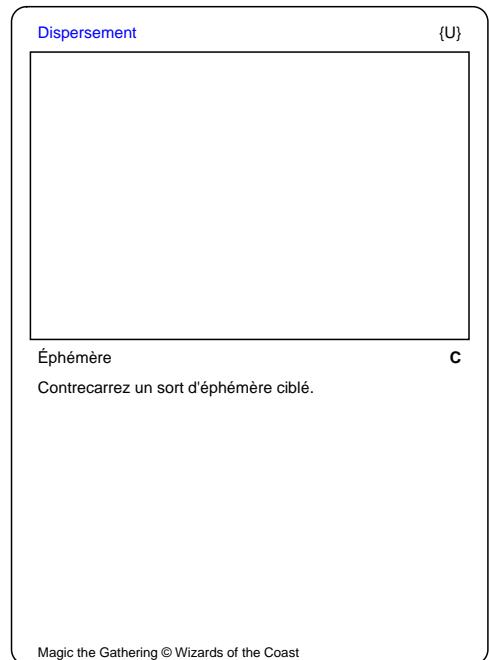
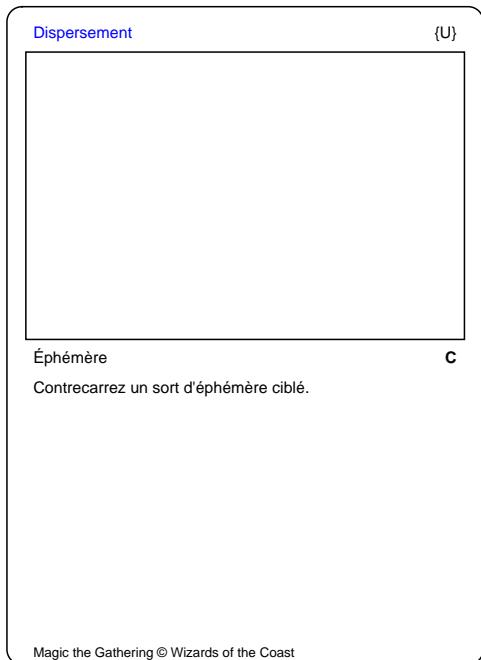
R

Improvisation

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



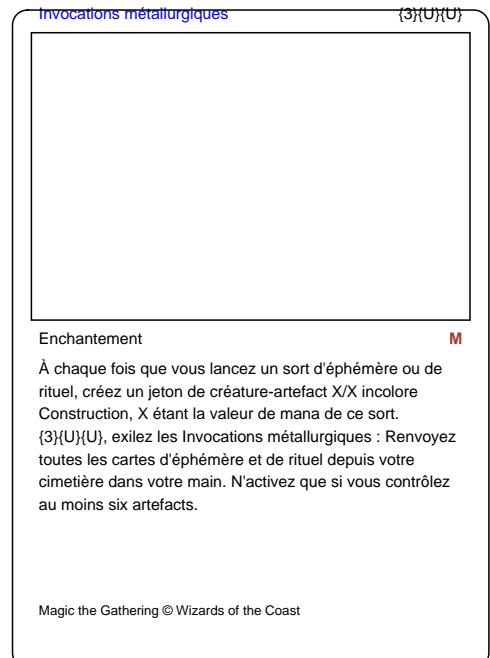
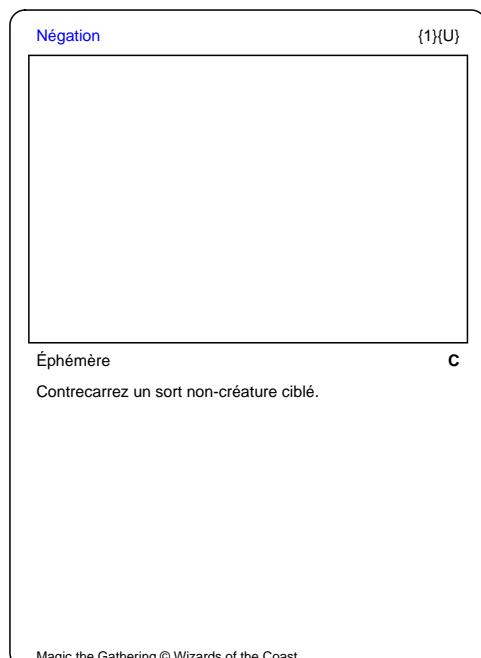
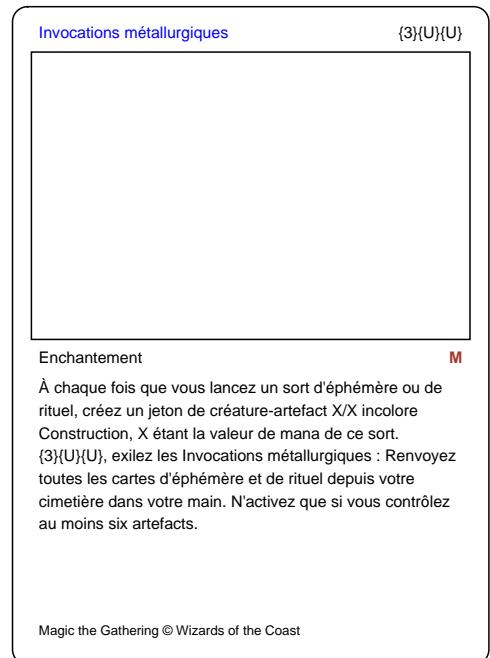
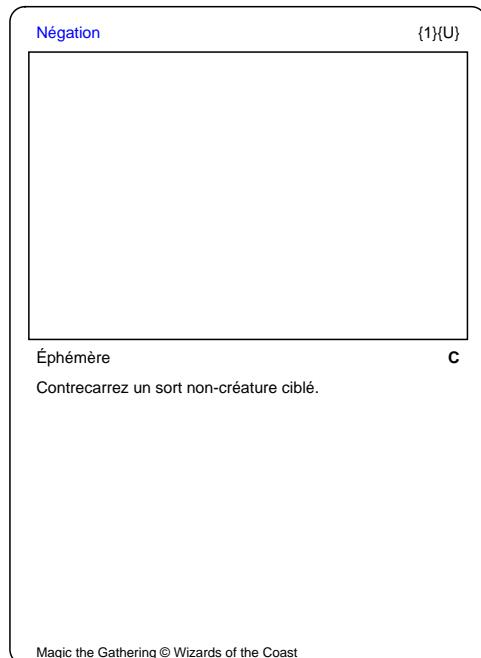
Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

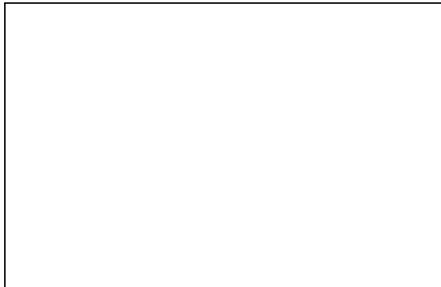
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Prisonnier de la lune

{2}{U}



Enchantement : aura

M

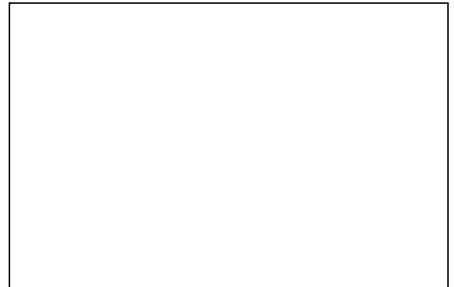
Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}



Enchantement : aura

M

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisonnier de la lune

{2}{U}



Enchantement : aura

M

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast