

### 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, 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

### Cataracte gangrenée

Terrain

U

{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, 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

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

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

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

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur

{3}

Artefact : véhicule

R

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur

{3}

Artefact : véhicule

R

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

Casse-tête du tourneur sur métal

{2}



Artefact

C

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}



Artefact

C

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}



Artefact

C

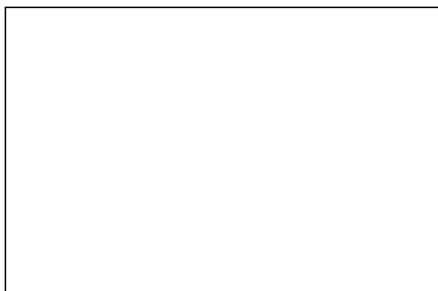
Quand le Casse-tête du tourneur sur métal arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{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}



Artefact légendaire

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Machine paradoxale

{5}



Artefact légendaire

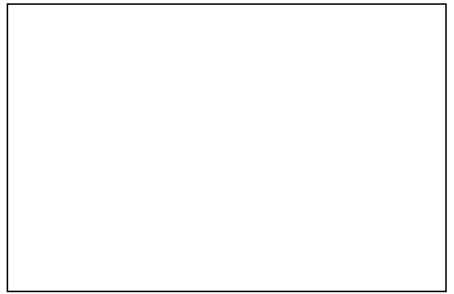
M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine paradoxale

{5}



Artefact légendaire

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine paradoxale

{5}



Artefact légendaire

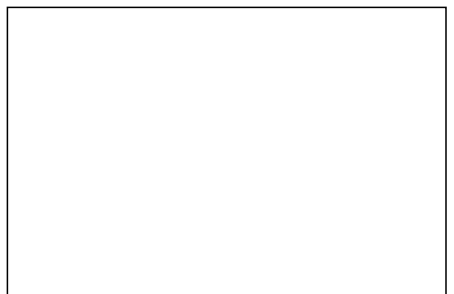
M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

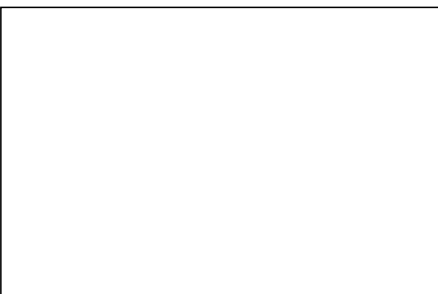
Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

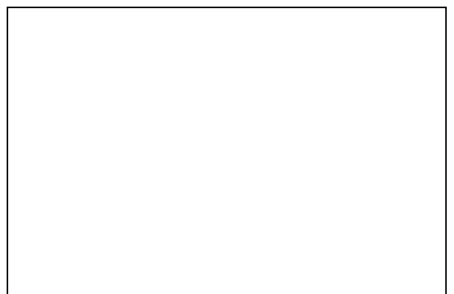
Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyramide du panthéon

{1}



Artefact

R

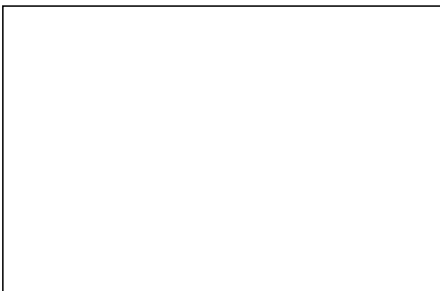
{2}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Mettez un marqueur « brique » sur la Pyramide du panthéon.

{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}



Artefact

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}



Artefact

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}



Artefact

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}



Artefact

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

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d&#039;une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d&#039;une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d&#039;une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d&#039;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

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

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

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

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

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



Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocations métallurgiques

{3}{U}{U}

Enchantement

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Construction, X étant la valeur de mana de ce sort.

{3}{U}{U}, exilez les Invocations métallurgiques : Renvoyez toutes les cartes d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que si vous contrôlez au moins six artefacts.

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

Invocations métallurgiques

{3}{U}{U}

Enchantement

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Construction, X étant la valeur de mana de ce sort.

{3}{U}{U}, exilez les Invocations métallurgiques : Renvoyez toutes les cartes d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que si vous contrôlez au moins six artefacts.

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