

Mécanoptère piègeur {4}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol, célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruteciel {3}

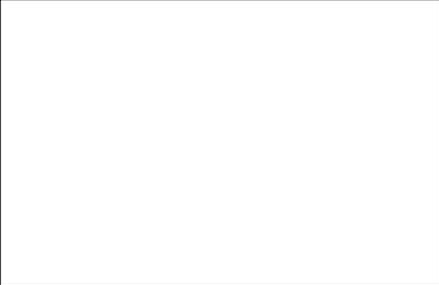


Créature-artefact : mécanoptère C
Vol
Quand le Scruteciel arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère piègeur {4}

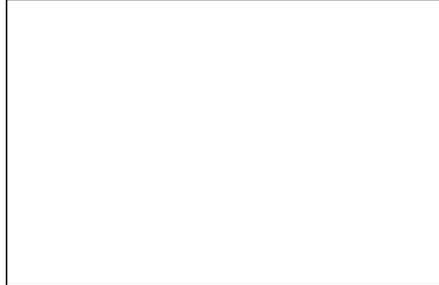


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol, célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruteciel {3}



Créature-artefact : mécanoptère C
Vol
Quand le Scruteciel arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile mécanique {5}



Créature-artefact : construction **C**
Le Vigile mécanique gagne +2/+0 tant que vous contrôlez une créature bleue.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin {3}



Créature-artefact : mécanoptère **C**
Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile mécanique {5}



Créature-artefact : construction **C**
Le Vigile mécanique gagne +2/+0 tant que vous contrôlez une créature bleue.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin {3}



Créature-artefact : mécanoptère **C**
Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animeur talentueux

{2}{U}



Créature : humain et artificier

U

Quand l'Animeur talentueux arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact ayant une force et une endurance de base de 5/5 tant que l'Animeur talentueux reste sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn à melame

{3}{U}{U}



Créature : djinn

R

Vol

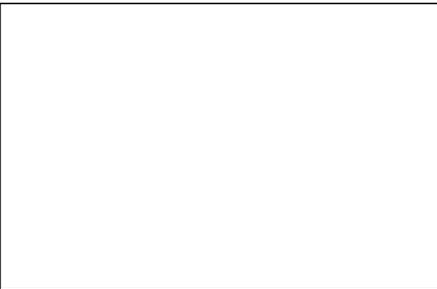
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animeur talentueux

{2}{U}



Créature : humain et artificier

U

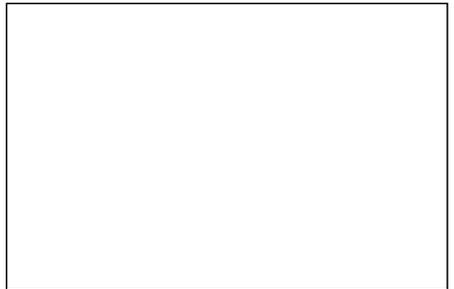
Quand l'Animeur talentueux arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact ayant une force et une endurance de base de 5/5 tant que l'Animeur talentueux reste sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'air

{3}{U}{U}



Créature : élémental

U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'air {3}{U}{U}

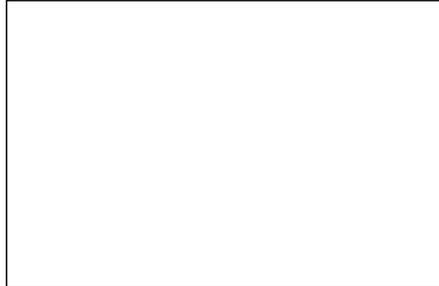


Créature : élémental U
Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit des étoiles {3}{U}



Créature : humain et artificier C
Quand l'Érudit des étoiles arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit des étoiles {3}{U}

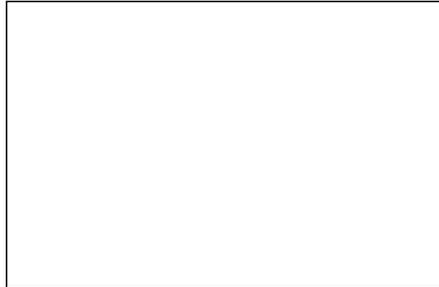


Créature : humain et artificier C
Quand l'Érudit des étoiles arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un artefact, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit téméraire {2}{U}



Créature : humain et sorcier U
{T} : Un joueur ciblé pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution aux ailes suturées {3}{U}{U}



Créature : zombie et horreur U

Vol

{2}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, l'Évolution aux ailes suturées depuis votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs {2}{U}{U}



Créature : humain et gremlin et artificier U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs {2}{U}{U}



Créature : humain et gremlin et artificier U

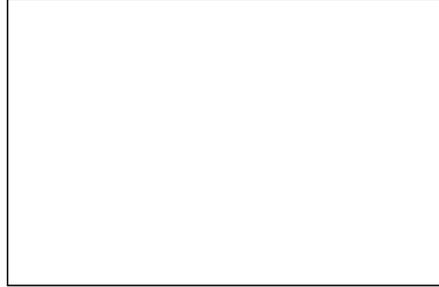
Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de brume {1}{U}



Créature : mur C

Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de brume {1}{U}



Créature : mur **C**
Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière de l'aviation {2}{U}



Créature : humain et artificier **C**

Quand la Pionnière de l'aviation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière de l'aviation {2}{U}



Créature : humain et artificier **C**

Quand la Pionnière de l'aviation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prodige mécanique {U}



Créature : humain et artificier **C**

La Prodige mécanique gagne +1/+0 tant que vous contrôlez un artefact.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zahid, djinn de la lampe

{4}{U}{U}

Créature légendaire : djinn

U

Vous pouvez payer {3}{U} et engager un artefact dégagé que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Vol

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge inspirée

{5}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Vol

Quand la Sphinge inspirée arrive sur le champ de bataille, piochez autant de cartes que le nombre d'adversaires que vous avez.

{3}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la machine

{3}{U}

Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volte-face {4}{U}



Rituel U
Échangez le contrôle de deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

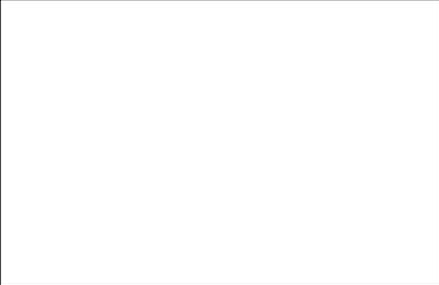
île



Terrain de base : île C
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

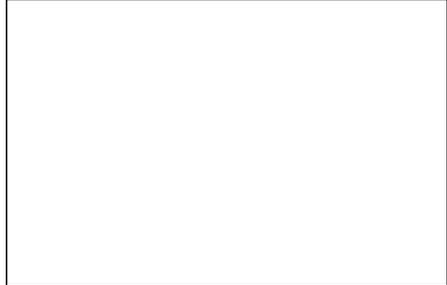
île



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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

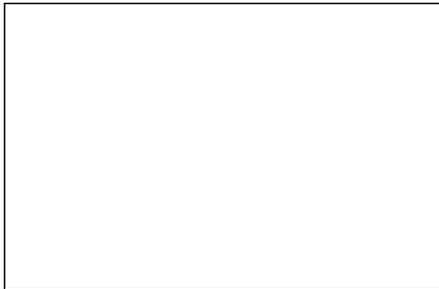


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

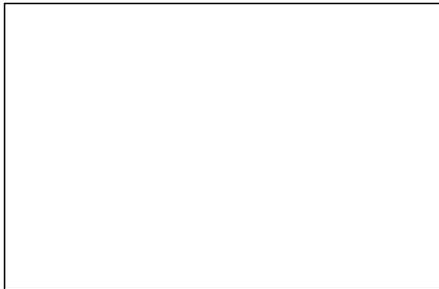


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

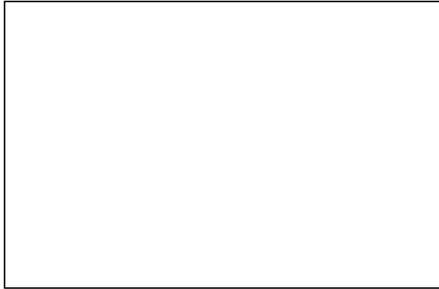


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

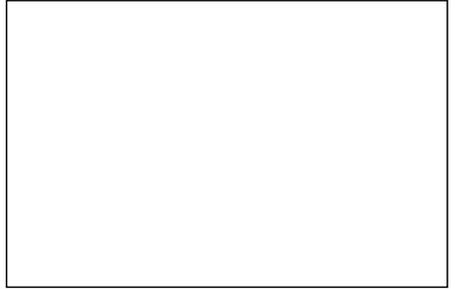
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrofouet

{2}{U}



Éphémère

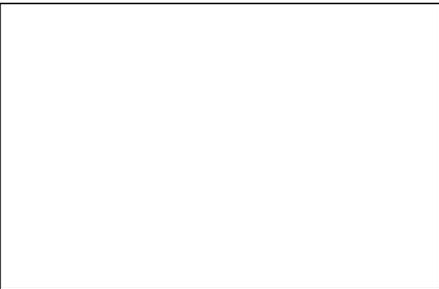
U

Les créatures attaquantes gagnent -2/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

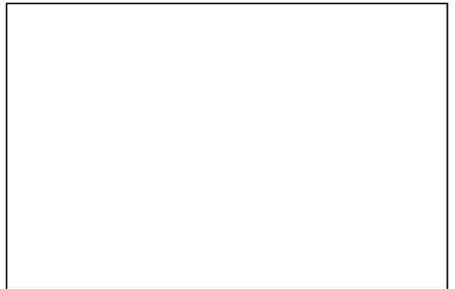
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altération métamorphe

{1}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au moment où l'Altération métamorphe arrive sur le champ de bataille, choisissez une créature.

La créature enchantée est une copie de la créature choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}

Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}

Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

