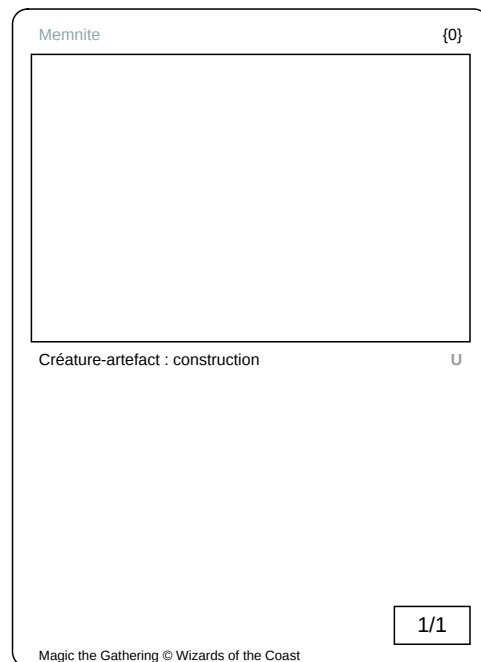
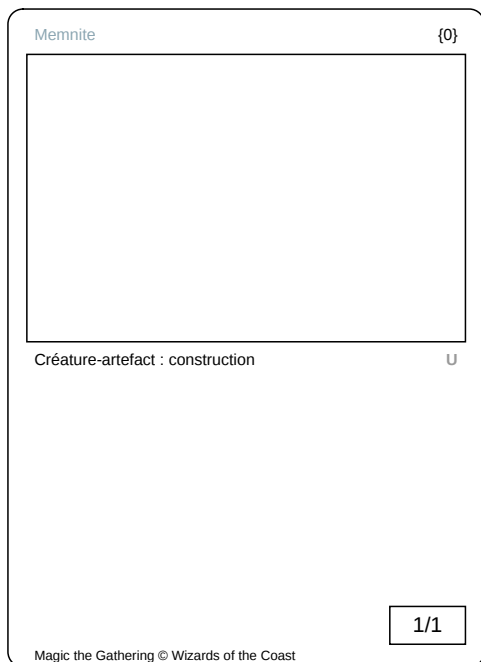
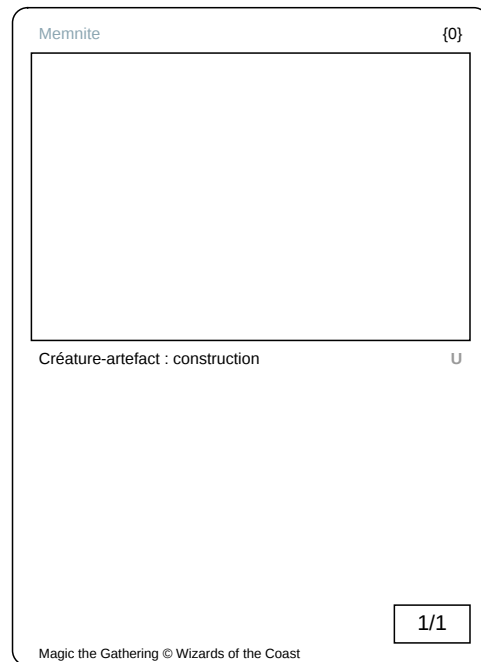
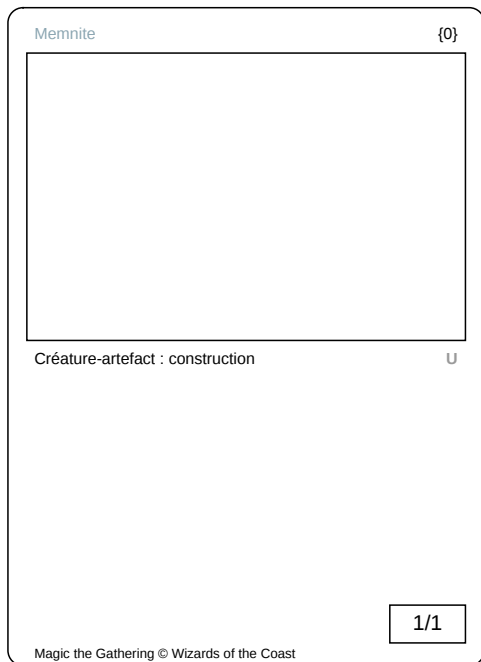




Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine aux nageoires d'acier

{5}{U}

Créature : baleine

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, dégagez la Baleine aux nageoires d'acier.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine aux nageoires d'acier

{5}{U}

Créature : baleine

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, dégagez la Baleine aux nageoires d'acier.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine aux nageoires d'acier

{5}{U}

Créature : baleine

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, dégagez la Baleine aux nageoires d'acier.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine aux nageoires d'acier

{5}{U}

Créature : baleine

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, dégagez la Baleine aux nageoires d'acier.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnier kappa

{5}{U}

Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier

R

Improvisation

Parade {4}

À chaque fois que cette créature ou qu'un autre artefact que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnier kappa

{5}{U}

Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier

R

Improvisation

Parade {4}

À chaque fois que cette créature ou qu'un autre artefact que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnier kappa

{5}{U}

Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier

R

Improvisation

Parade {4}

À chaque fois que cette créature ou qu'un autre artefact que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnier kappa

{5}{U}

Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier

R

Improvisation

Parade {4}

À chaque fois que cette créature ou qu'un autre artefact que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de pensées

{6}{U}

Créature-artefact : construction

R

Affinité pour les artefacts

Vol

Quand cette créature arrive, piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de pensées

{6}{U}

Créature-artefact : construction

R

Affinité pour les artefacts

Vol

Quand cette créature arrive, piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de pensées

{6}{U}

Créature-artefact : construction

R

Affinité pour les artefacts

Vol

Quand cette créature arrive, piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de pensées

{6}{U}

Créature-artefact : construction

R

Affinité pour les artefacts

Vol

Quand cette créature arrive, piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Apogée

{1}{U}{R}

Créature-artefact : robot

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Drone avec le vol et "Ce jeton ne peut bloquer que les créatures avec le vol." Hyperspace {UR} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'artefact. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Apogée

{1}{U}{R}

Créature-artefact : robot

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Drone avec le vol et "Ce jeton ne peut bloquer que les créatures avec le vol." Hyperspace {UR} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'artefact. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Apogée

{1}{U}{R}

Créature-artefact : robot

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Drone avec le vol et "Ce jeton ne peut bloquer que les créatures avec le vol." Hyperspace {UR} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'artefact. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Apogée

{1}{U}{R}

Créature-artefact : robot

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Drone avec le vol et "Ce jeton ne peut bloquer que les créatures avec le vol." Hyperspace {UR} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre main pour son coût d'artefact. Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin, puis vous pouvez la lancer depuis l'exil pendant un autre tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}

Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}

Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}

Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}

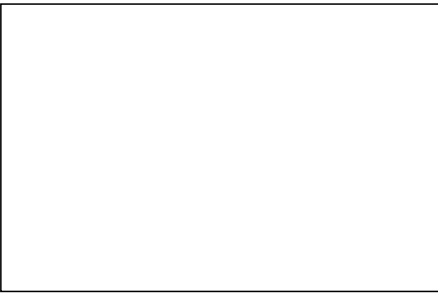
Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



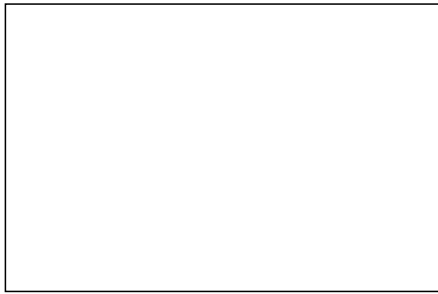
Terrain

R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



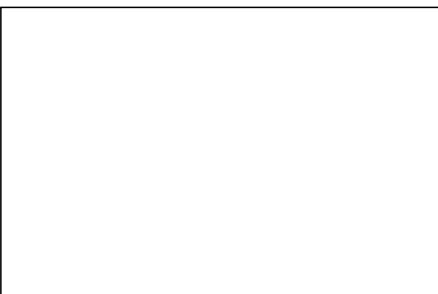
Terrain

R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



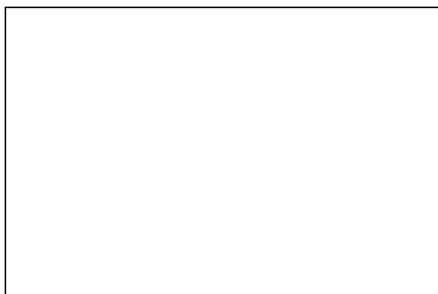
Terrain

R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



Terrain

R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

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 : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive

TerrainR
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la Couvée

{1}



Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}

Artefact légendaire

M

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale
{0}

Artefact légendaire

M

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale
{0}

Artefact légendaire

M

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale
{0}

Artefact légendaire

M

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille
{1}

Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}

Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}

Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}

Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert «
{T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main
de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sombrer dans la stupeur

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Renvoyez une cible qu'un adversaire contrôle, sort ou permanent non-terrain, dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissefeu téméraire

{1}{R}

Créature : humain et artificier

C

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tissefeu téméraire inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissefeu téméraire

{1}{R}

Créature : humain et artificier

C

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tissefeu téméraire inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cœur de golem

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'artefact, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder

{0}

Artefact

C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur

{2}

Artefact

M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur

{2}

Artefact

M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
 Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme métallique

{2}{U}

Éphémère

C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme métallique

{2}{U}

Éphémère

C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme métallique

{2}{U}

Éphémère

C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des
capacités de mana paie pour {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne
paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast