

Baleine aux nageoires d'acier	{5}{U}	Baleine aux nageoires d'acier {5}{0	J}
Créature : baleine	С	Créature : baleine	С
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moir lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.) À chaque fois qu'un artefact arrive sur le cha bataille sous votre contrôle, dégagez la Baleine aux nageoires d'acier.	amp de	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	3/4	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

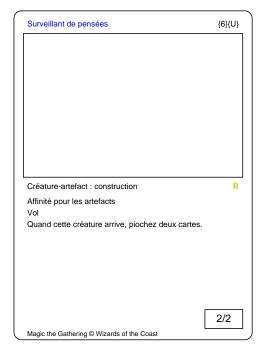
_		
	Baleine aux nageoires d'acier	{5}{U}
	Créature : baleine	С
	Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)	à
	À chaque fois qu'un artefact arrive sur le cham	np de
	bataille sous votre contrôle, dégagez la Baleine aux nageoires d'acier.	
	Г	3/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4

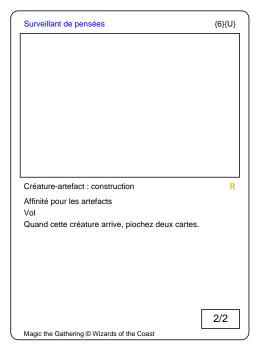
Baleine aux nageoires d'acier	{5}{U}
Créature : baleine	С
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de lancer pour chaque artefact que vous contrôlez	
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le bataille sous votre contrôle, dégagez la Baleine	champ de
nageoires d'acier.	

Canonnier kappa {5	i}{U}	Canonnier kappa {5}{	{U}
Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier	R	Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier	R
Improvisation Parade {4} À chaque fois que cette créature ou qu'un a artefact que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Elle ne peut pas être bloquée tour-ci.		Improvisation Parade {4} À chaque fois que cette créature ou qu'un aut artefact que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.	
4/Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/4	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ļ

Canonnier kappa	{5}{U}
Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier	R
Improvisation	
Parade {4}	
À chaque fois que cette créature ou qu' artefact que vous contrôlez arrive, mettez un marqu	
+1/+1 sur cette créature. Elle ne peut pas être bloq	
tour-ci.	
Г	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Canonnier kappa	{5}{U}
Créature-artefact : tortue terrestre et guer	rier R
Improvisation Parade {4}	
A chaque fois que cette créature ou qu&a artefact que vous contrôlez arrive, mettez +1/+1 sur cette créature. Elle ne peut pas	un marqueur
tour-ci.	etre bioquee ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4







Surveillant de pensées

(6){U}

Créature-artefact : construction

Affinité pour les artefacts

Vol

Quand cette créature arrive, piochez deux cartes.

Emissaire d'Apogée	{1}{U}{R}
Créature-artefact : robot	R
À chaque fois que vous lancez un sort	
d'artefact, créez un jeton de créatur	
1/1 incolore Drone avec le vol et & amp;quot;Ce peut bloquer que les créatures avec le vol. & amp	•
Hyperespace {UR} (Vous pouvez lancer cette c	
votre main pour son coût d'hyperesp	
cette créature au début de la prochaine étape d	
vous pouvez la lancer depuis l'exil p autre tour.)	endant un
/	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

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- 1/1 incolore Drone avec le vol et "Ce je	
peut bloquer que les créatures avec le vol.&	
Hyperespace {UR} (Vous pouvez lancer cette car	rte depuis
votre main pour son coût d'hyperespa	
cette créature au début de la prochaine étape de vous pouvez la lancer depuis l'exil pe	
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 1/1 incolore Drone avec le vol et "Ce peut bloquer que les créatures avec le vol.&Hyperespace {UR} (Vous pouvez lancer cette coutre main pour son coût d'hyperespacette créature au début de la prochaine étape de vous pouvez la lancer depuis l'exil pautre tour.)	jeton ne o;quot; arte depuis oace. Exilez e fin, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Emissaire d'Apogée	{1}{U}{R}
Créature-artefact : robot	R
À chaque fois que vous lancez un sort	
d'artefact, créez un jeton de créate	ure-artefact
1/1 incolore Drone avec le vol et & amp;quot;C	e jeton ne
peut bloquer que les créatures avec le vol.&ar	
Hyperespace {UR} (Vous pouvez lancer cette	
votre main pour son coût d'hypere	•
cette créature au début de la prochaine étape	
vous pouvez la lancer depuis l'exil autre tour.)	pendant un
autie tour.)	0/0
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Adjuration des pensées	{4}{U}	Adjuration des pensées {4}{U	J}
Rituel	С	Rituel	c
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} o		Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à	_
lancer pour chaque artefact que vous contrôl		lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)	
Piochez deux cartes.		Piochez deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Adjuration des pensées	{4}{U}
lı		
	Rituel	С
	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	С
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.) Piochez deux cartes.	à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Canal du belvédère	Canal du belvédère
Terrain 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}.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Canal du belvédère	Canal du belvédère

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

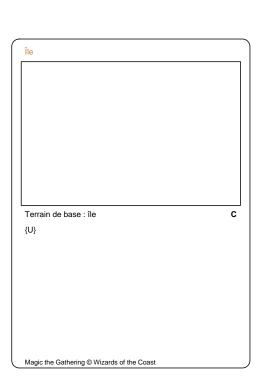
Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

 $\{T\}: Ajoutez\ \{U\}\ ou\ \{R\}.$

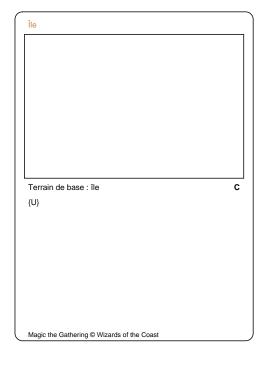
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

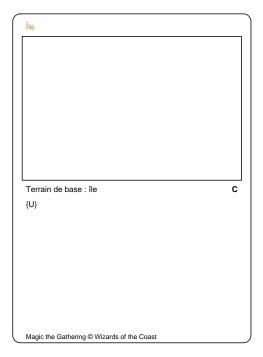
Citadelle de sombracier		Île
]	
Terrain-artefact U	~	Terrain de base : île
Indestructible		{U}
{T}: Ajoutez {C}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

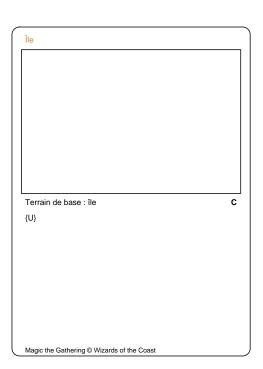
Citadelle de sombracier	
Terrain-artefact	U
Indestructible	
{T} : Ajoutez {C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

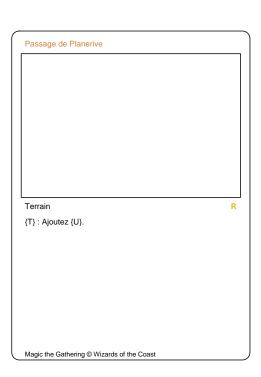


С









Passage de Planerive		Autel de la Couvée	1}
Terrain R		Artefact	R
{T} : Ajoutez {U}.		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	J	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 de 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}		Babiole de Mishra	{0}
Artefact	U		Artefact	U
{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte de	ı		{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.			dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.	
santo da assar do lancos, on recinar da presidan toda.			carto da appar de la soci, en recision da president tean	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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	I
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 votre choix. N'activez que si vous contrôle: moins trois artefacts.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox d'opale	{0}		Mox d'opale	{0}
Artefact légendaire	M		Artefact légendaire	M
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de			Art des métaux ? {T} : Ajoutez un ma	
votre choix. N'activez que si vous contrôlez a moins trois artefacts.	au		votre choix. N'activez qu moins trois artefacts.	e si vous contrôlez au
meme a die arteracie.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Mox d'opale	{0}
Artefact légendaire	M
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur votre choix. N'activez que si vous contrôle moins trois artefacts.	
mone trois arteracts.	
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.	z :
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tambour de sautefeuille	{1}	Tambour de sautefeu	tille {1}
Artefact	U	Artefact	U
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	:		ature dégagée que vous contrôlez : la couleur de votre choix.
Ajoutez un mana de la couleur de voire crioix.		Ajoutez un mana de	a couleur de votre crioix.
Manie the Cathorine @Winesda of the Coast		Mania the Cathonine @ M	include of the Count
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © W	izards 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.	
\bigcup	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hélice de rétractation	{U}
Éphémère	С
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acqu {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans l de son propriétaire. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hélice de rétractation	{U}	Hélice de rétractation {U}
Éphémère Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acqu	C piert «	Éphémère Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert «
{T}: Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans l de son propriétaire. »		{T}: Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Hélice de rétractation	{U}	Sombrer dans la stupeur {1}{U}{U}

Hélice de rétractation	{U}
4. ()	
Éphémère	С
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acqu {T}: Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la	
de son propriétaire. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère

Ephémère

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

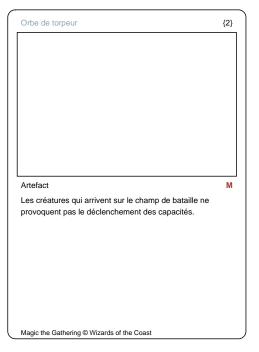
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

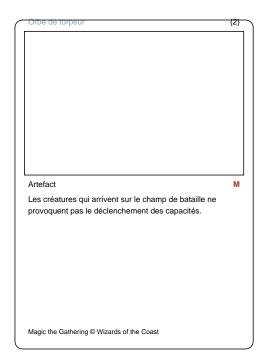
Tisseteu téméraire {1}{R}		Crypte de Tormod	{0}
Créature : humain et artificier C		Artefact	U
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de		{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière	
bataille sous votre contrôle, le Tissefeu téméraire inflige 1		d'un joueur ciblé.	
blessure à chaque adversaire.			
	,		
1/3			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Tissefeu téméraire	{1}{R}
	Créature : humain et artificier	С
	À chaque fois qu'un artefact arrive sur le cha bataille sous votre contrôle, le Tissefeu téméraire in blessure à chaque adversaire.	
	[1/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact À chaque fois qu'un joueur lance un sort	U
d'artefact, vous pouvez gagner 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jarre à souder	{0}
Artefact	
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé	
odomicz la dano a doddor . Regeneroz un arteradi dibie	
odomicz la dane a doddor . Regeneroż un arteract obie	
Sacrinoz la sano a sociali i Regiono z an anches cipio	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





				- 1
Éphémère La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à place si vous contrôlez au moins trois artefacts.			Éphémère Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce Chaque artefact que vous engager après avoir activé capacités de mana paie pour {1}.) Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur paie {3}.	des
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Salve zingante	{R}		Blâme métallique	(2){[]}

Salve zingante	{R}
Éphémère	С
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	С	
Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engager après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)		
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôle paie {3}.	ur ne	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Blâme métallique	{2}{U}
Éphémère	
Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer	ce sort.
Chaque artefact que vous engager après avoir active capacités de mana paie pour {1}.)	
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôle	ur ne
paie {3}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Luile de Salig	{2}{K}
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	
\setminus	wayic the Gathering @ wizards of the Coast	