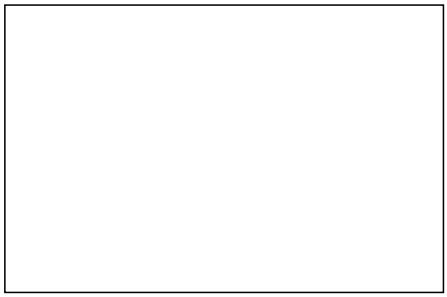
Emprunteuse de talent {2}{U}



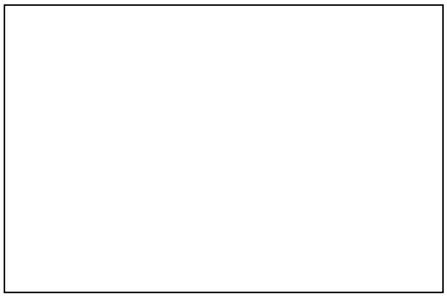
Créature-artefact : humain et sorcier R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte d'artefact ou de créature, l'Emprunteuse de talent a toutes les capacités activées de cette carte. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de cette carte, utilisez le nom de cette créature à la place.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteuse de talent {2}{U}



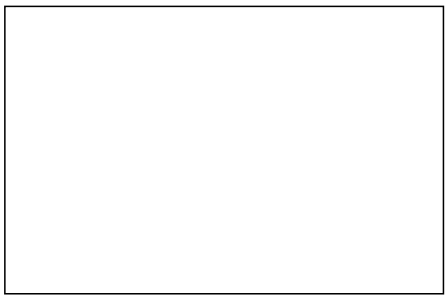
Créature-artefact : humain et sorcier R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte d'artefact ou de créature, l'Emprunteuse de talent a toutes les capacités activées de cette carte. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de cette carte, utilisez le nom de cette créature à la place.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteuse de talent {2}{U}



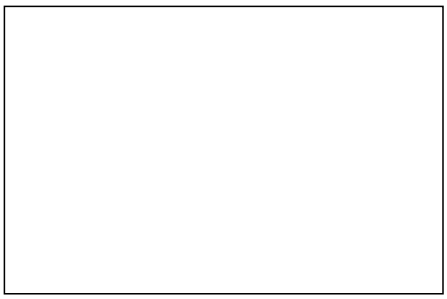
Créature-artefact : humain et sorcier R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte d'artefact ou de créature, l'Emprunteuse de talent a toutes les capacités activées de cette carte. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de cette carte, utilisez le nom de cette créature à la place.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteuse de talent {2}{U}



Créature-artefact : humain et sorcier R

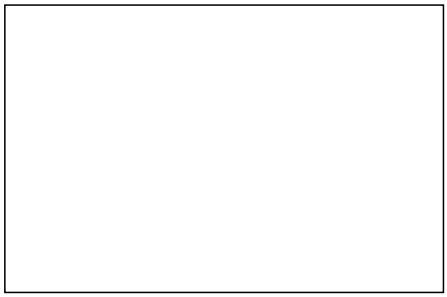
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte d'artefact ou de créature, l'Emprunteuse de talent a toutes les capacités activées de cette carte. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de cette carte, utilisez le nom de cette créature à la place.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier {7}{U}{U}



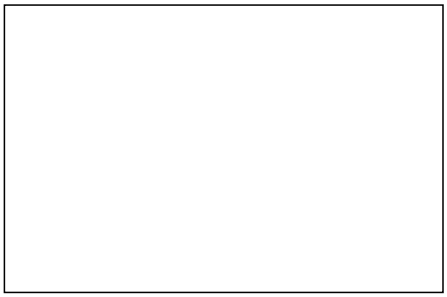
Créature-artefact : léviathan R

Traversée des îles, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier R

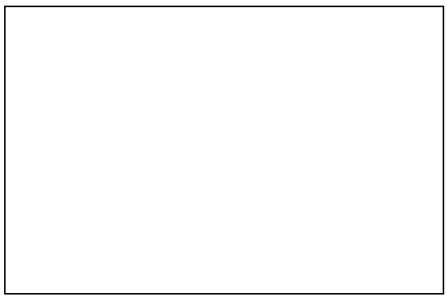
La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier R

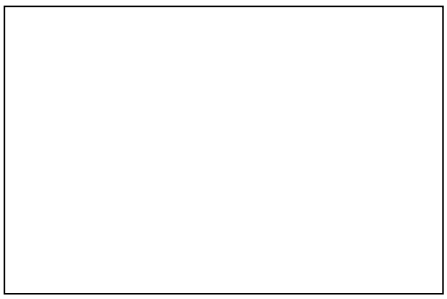
La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

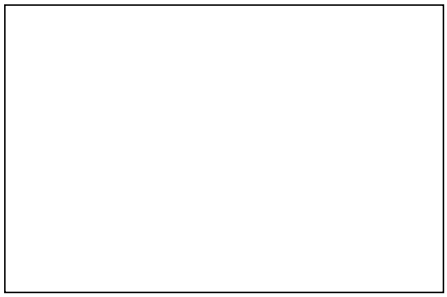
Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier R

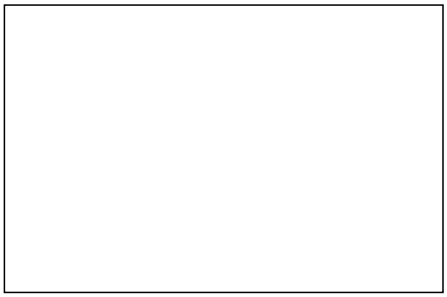
La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse transmutatrice {3}{U}



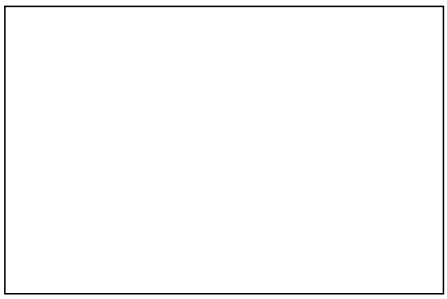
Créature-artefact : humain et artificier R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse transmutatrice {3}{U}



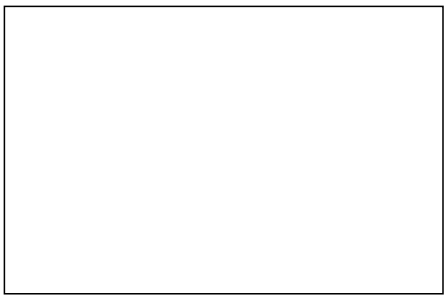
Créature-artefact : humain et artificier R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse transmutatrice {3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier R

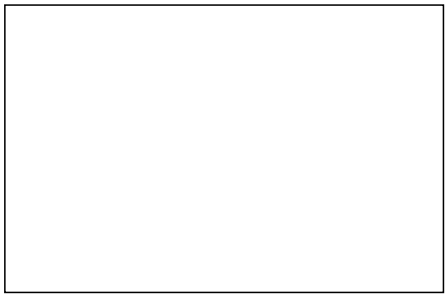
{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécaniste færie {3}{U}



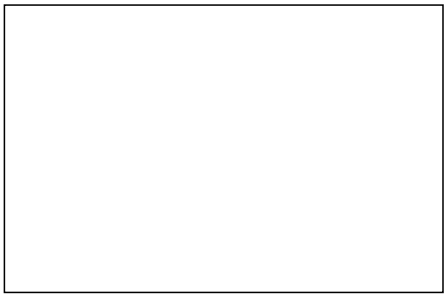
Créature-artefact : peuple fée et artificier **C**

Vol
Quand le Mécaniste færie arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécaniste færie {3}{U}



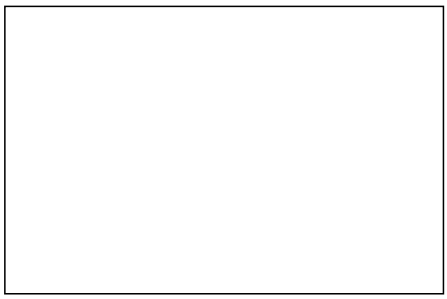
Créature-artefact : peuple fée et artificier **C**

Vol
Quand le Mécaniste færie arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécaniste færie {3}{U}



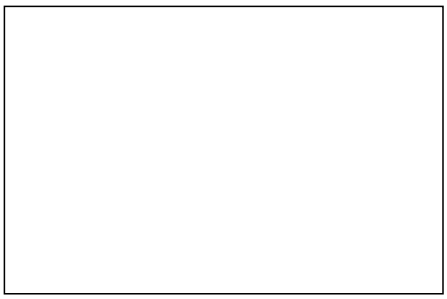
Créature-artefact : peuple fée et artificier **C**

Vol
Quand le Mécaniste færie arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécaniste færie {3}{U}



Créature-artefact : peuple fée et artificier **C**

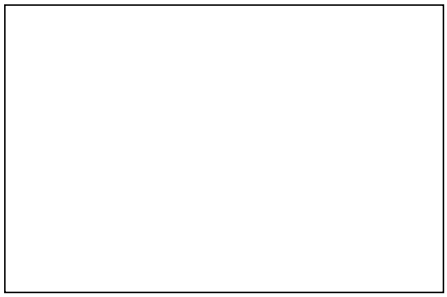
Vol
Quand le Mécaniste færie arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium {1}{U}



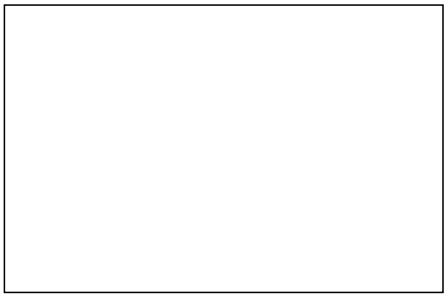
Créature-artefact : vedalken et artificier **C**

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium {1}{U}



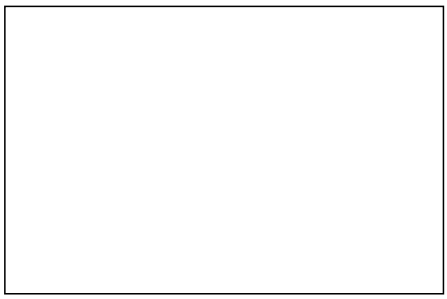
Créature-artefact : vedalken et artificier **C**

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium {1}{U}



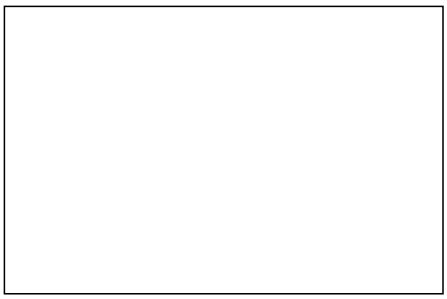
Créature-artefact : vedalken et artificier **C**

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium {1}{U}



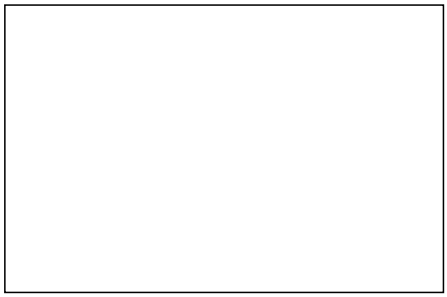
Créature-artefact : vedalken et artificier **C**

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane {5}{W}{W}{U}



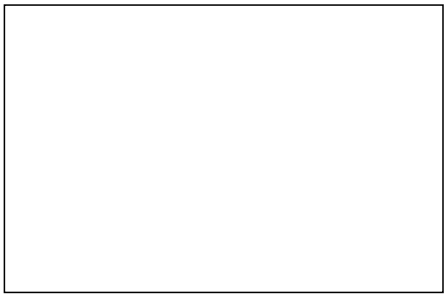
Créature-artefact : ange R

Vol
Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magister sphinx {4}{W}{U}{B}



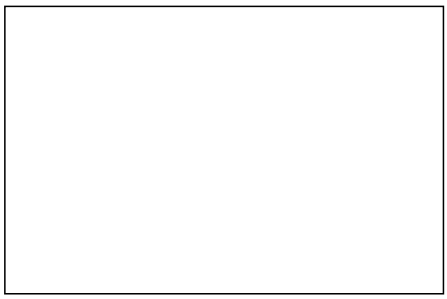
Créature-artefact : sphinx R

Vol
Quand le Magister sphinx arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 10.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane {5}{W}{W}{U}



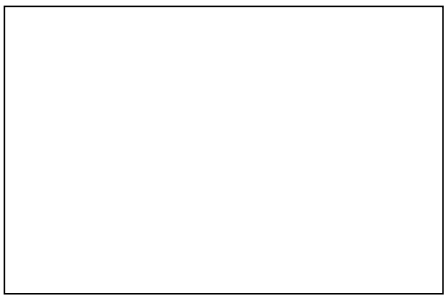
Créature-artefact : ange R

Vol
Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magister sphinx {4}{W}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx R

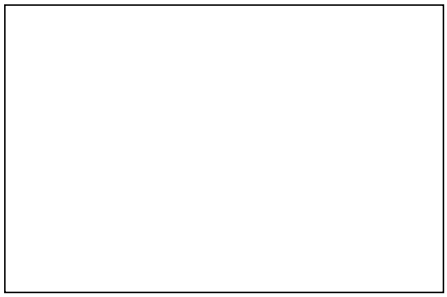
Vol
Quand le Magister sphinx arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 10.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sharuûm l'Hégémon {3}{W}{U}{B}



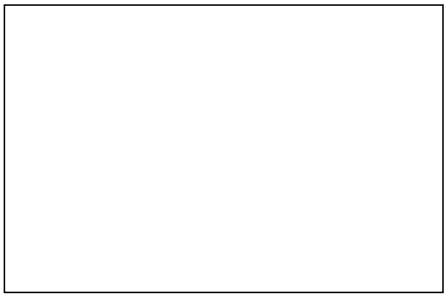
Créature-artefact légendaire : sphinx R

Vol
Quand Sharuûm l'Hégémon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

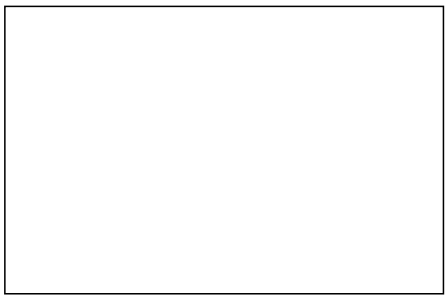


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

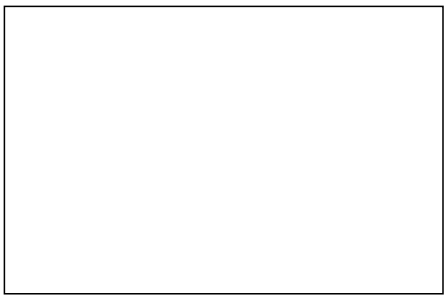


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

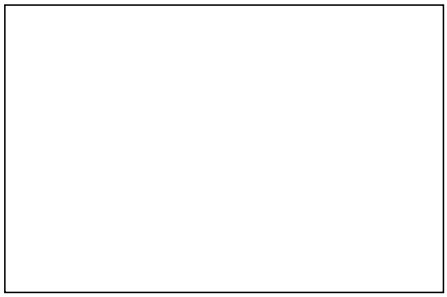
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

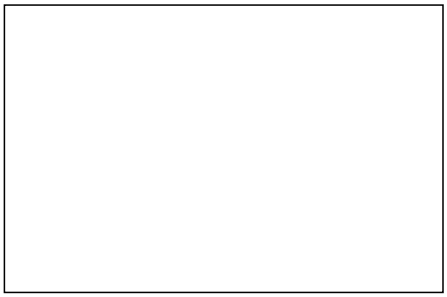


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



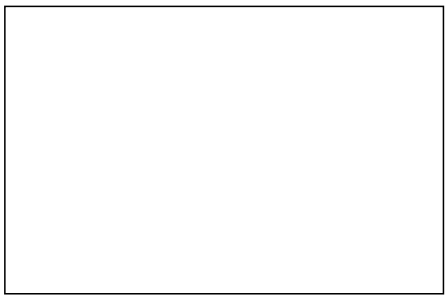
Terrain **U**

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

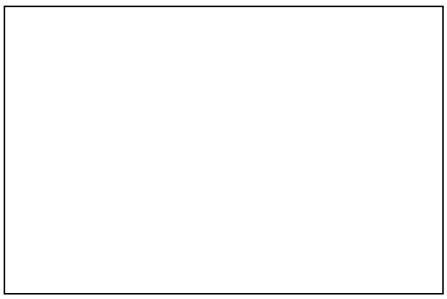


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaléidogemme {2}



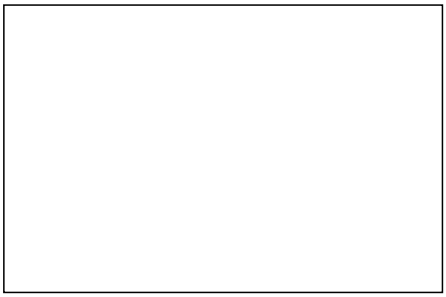
Artefact **C**

Quand la Kaléidogemme arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{5}, {T}, sacrifiez la Kaléidogemme : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaléidogemme {2}

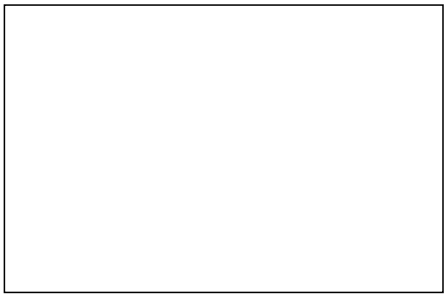


Artefact **C**

Quand la Kaléidogemme arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{5}, {T}, sacrifiez la Kaléidogemme : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaléidogemme {2}

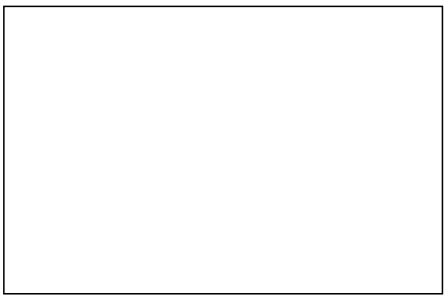


Artefact **C**

Quand la Kaléidogemme arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{5}, {T}, sacrifiez la Kaléidogemme : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaléidogemme {2}

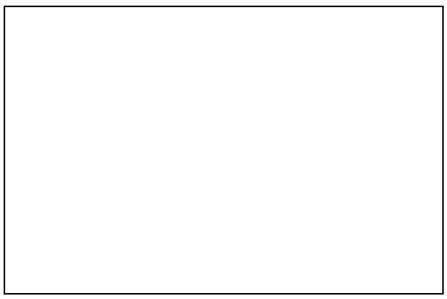


Artefact **C**

Quand la Kaléidogemme arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{5}, {T}, sacrifiez la Kaléidogemme : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messager {1}{U}

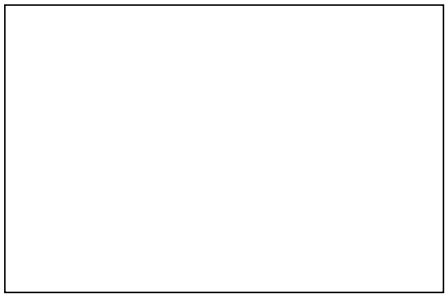


Artefact **C**

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messager : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messager {1}{U}

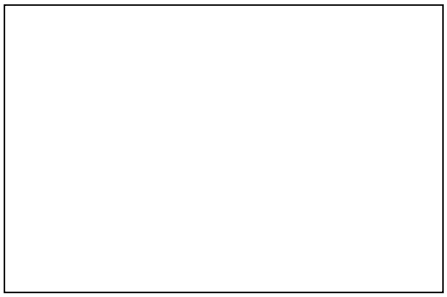


Artefact **C**

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messager : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messager {1}{U}

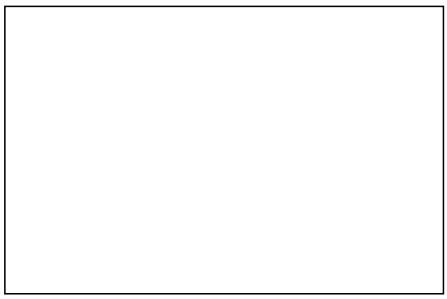


Artefact **C**

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messager : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messager {1}{U}

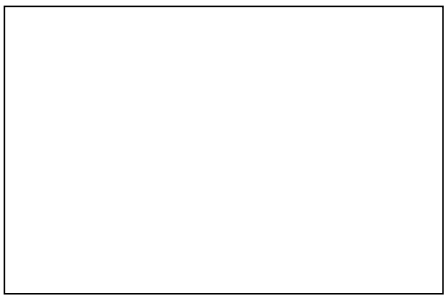


Artefact **C**

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messager : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage {3}{W}{W}



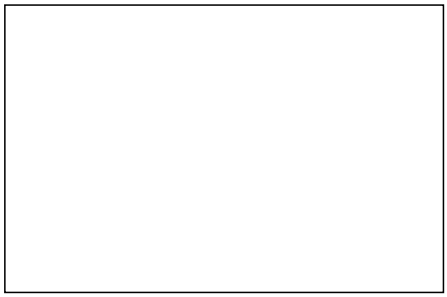
Artefact **R**

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation {U}

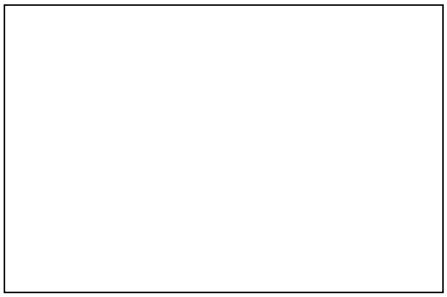


Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation {U}

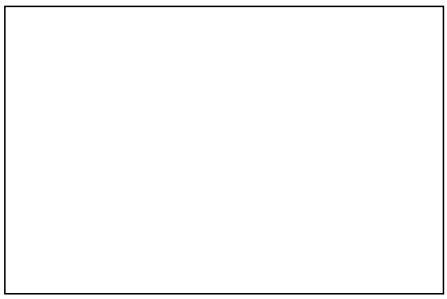


Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation {U}

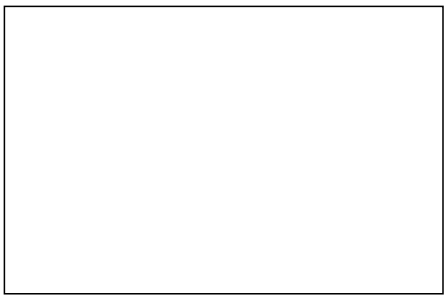


Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation {U}



Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast