

Automate évolutif

Créature-artefact : construction

R

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem précurseur

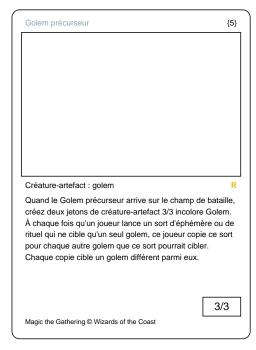
Créature-artefact : golem

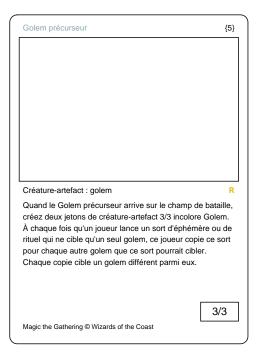
Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem. À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler.

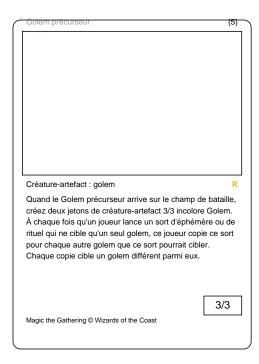
Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

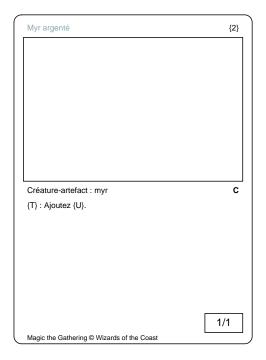
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

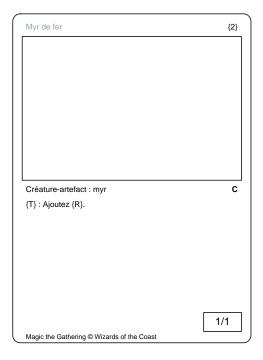


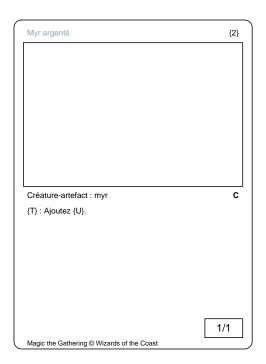


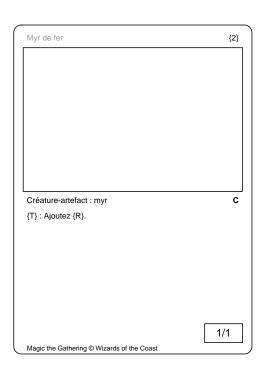


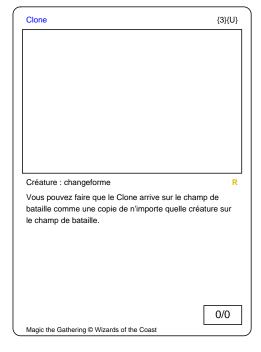
Créature-artefact : myr C
{T} : Ajoutez {U}.

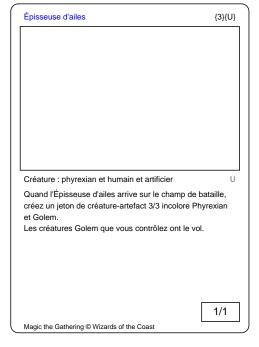


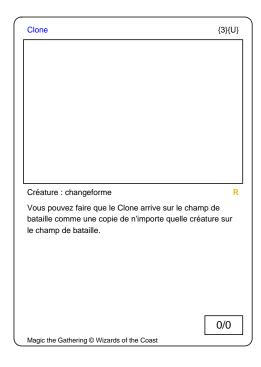












Épisseuse d'ailes

Créature : phyrexian et humain et artificier

Quand l'Épisseuse d'ailes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les créatures Golem que vous contrôlez ont le vol.

Episseuse d'ailes {3}{	U}	Maître de l'étherium	{2}{U}
Créature : phyrexian et humain et artificier	U	Créature-artefact : vedalken et sorcier	R
Quand l'Épisseuse d'ailes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexiar et Golem. Les créatures Golem que vous contrôlez ont le vol.		La force et l'endurance du Maître de l'étherium chacune égales au nombre d'artefacts que vou Les autres créatures-artefacts que vous contrô +1/+1.	us contrôlez.
1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/*

Épisseuse d'ailes	{3}{U}
Créature : phyrexian et humain et artificier	U
Quand l'Épisseuse d'ailes arrive sur le champ de la créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Ph et Golem.	
Les créatures Golem que vous contrôlez ont le voi	l.
	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 : chacune égales au nombre d'artefacts que vous	
Les autres créatures-artefacts que vous contrôle +1/+1.	ez gagnent
	+/+
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/*

Fabrication {2	ı}(U}	Récupération mystique {3}{U}
Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	R	Rituel  Renvoyez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Flashback (2){R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication	{2}{U}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefac révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Grand Fourneau	
	Terrain-artefact C	
	{T}: Ajoutez {R}.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grand Fourneau		Grand Fourneau
Terrain-artefact C		Terrain-artefact C
{T}: Ajoutez {R}.		{T}: Ajoutez {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
wayre the Cathering & wildrus of the Codst	,	magic are Gariëthig @ Wizalus of the Coast

Grand Fourneau	
Terrain-artefact	С
{T}: Ajoutez {R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		_
1	Île	`
L	Terrain de base : île C	]
	(U)	
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

























Porte de la guilde d'Izzet		Siège du Synode
Terrain: porte C		Terrain-artefact C
Ce terrain arrive engagé.		(T): Ajoutez (U).
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	\	
Siège du Synode		Siège du Synode

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode	Ì
Terrain-artefact	С
{T}: Ajoutez {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Siège du Synode		Tezzeret le Chercheur	{3}{U}{U}
Terrain-artefact (	·	Planeswalker légendaire : Tezzeret	М
{T}: Ajoutez {U}.		{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.	
		{-X}: Cherchez dans votre bibliothèque une cart avec une valeur de mana inférieure ou égale à X sur le champ de bataille, puis mélangez.	
		{-5}: Les artefacts que vous contrôlez devienner créatures-artefacts avec une force et endurance de 5/5 jusqu'à la fin du tour.	
			4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tezzeret le Chercheur	{3}{U}{U}	Chatoiement de chaleur	{2}
Planeswalker légendaire : Tezzeret	м	Éphémère	
{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblé	ės.	Créez un jeton qui est une copie de l	
{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque un	e carte d'artefact	excepté qu'il a la célérité et « Au déb exilez ce permanent. »	ut de l'étape de fin,
avec une valeur de mana inférieure ou éga		CARDZ GO PORMARIONI.	
sur le champ de bataille, puis mélangez.			
{-5} : Les artefacts que vous contrôlez devi	iennent des		
créatures-artefacts avec une force et endu	rance de base		
de 5/5 jusqu'à la fin du tour.			
	4/		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wayic the Gathering & Wizards Of the Coast	)	wagic the Gathering @ Wizards of the Coasi	•

 $\{2\}\{R\}$ 

Chatoiement de chaleur	{2}{R}		Chatoiement de chaleur	{2}{R}
Éphémère	R		Éphémère	R
Créez un jeton qui est une copie de la créature cib			Créez un jeton qui est une copie de la créature cible	
excepté qu'il a la célérité et « Au début de l'étape « exilez ce permanent. »	de fin,		excepté qu'il a la célérité et « Au début de l'étape d exilez ce permanent. »	le fin,
exilez de permanent. »			exilez de permanent. "	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chatoiement de chaleur	{2}{R}
Éphémère	R
Créez un jeton qui est une copie de la créature cibl excepté qu'il a la célérité et « Au début de l'étape d exilez ce permanent. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Équivalent caquetant	{1}{U}{U
Éphémère	F
Créez un jeton qui est une copie d'u	ine créature ciblée que
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez I votre cimetière pour son coût de flas	•
ensuite.)	

Équivalent caquetant {1}{U}{U}		Équivalent caquetant {1}	{U}{U}
Éphémère R		Éphémère	R
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.		Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée vous contrôlez.	que
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis		Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte of	lepuis
votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la		votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la	
ensuite.)		ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Équivalent caquetant	{1}{U}{U}
Éphémère	R
Créez un jeton qui est une copie d'une créatur vous contrôlez.	re ciblée que
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette	e carte depuis
votre cimetière pour son coût de flashback. Ex	kilez-la
ensuite.)	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Raz de marée	{2}{U}
Éphémère	U
Créez un jeton de créature 5/5 bleue Mur avec le	
défenseur. Sacrifiez-le au début de la prochaine éta fin.	pe de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Raz de marée	{2}{U}		Raz de marée {	2}{U}
Éphémère	U		Éphémère	U
Créez un jeton de créature 5/5 bleue Mur avec le défenseur. Sacrifiez-le au début de la prochaine étap fin.	e de		Créez un jeton de créature 5/5 bleue Mur avec le défenseur. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape fin.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Raz de marée	{2}{U}
Éphémère	U
Créez un jeton de créature 5/5 bleue Mur avec le	
défenseur. Sacrifiez-le au début de la prochaine éta	pe de
fin.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme d'Izzet {U	}{R}
4	
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que se	on
contrôleur ne paie {2}. ? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature	
ciblée.	
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux	
cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

U

