

Débardeur du marchand

{1}



Créature-artefact : construction

R

{3}{U},{T}, engagez X artefacts dégagés que vous contrôlez : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du trésor

{4}



Créature-artefact : construction

U

Quand le Gardien du trésor meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du trésor

{4}



Créature-artefact : construction

U

Quand le Gardien du trésor meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du trésor

{4}



Créature-artefact : construction

U

Quand le Gardien du trésor meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du trésor

{4}



Créature-artefact : construction

U

Quand le Gardien du trésor meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grue au nid étincelant

{1}{U}



Créature : oiseau

U

Vol

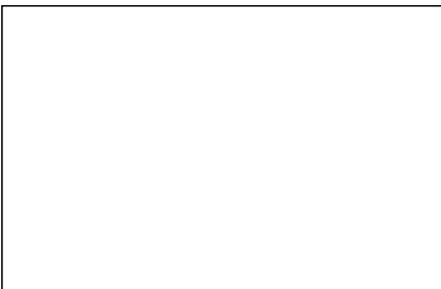
Quand la Grue au nid étincelant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéléz une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grue au nid étincelant

{1}{U}



Créature : oiseau

U

Vol

Quand la Grue au nid étincelant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéléz une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grue au nid étincelant

{1}{U}



Créature : oiseau

U

Vol

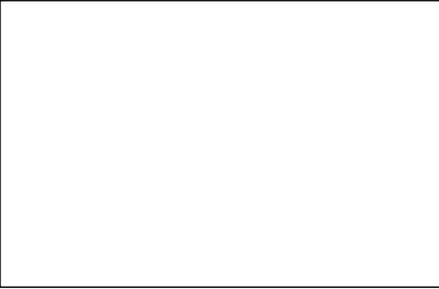
Quand la Grue au nid étincelant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéléz une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grue au nid étincelant

{1}{U}



Créature : oiseau

U

Vol

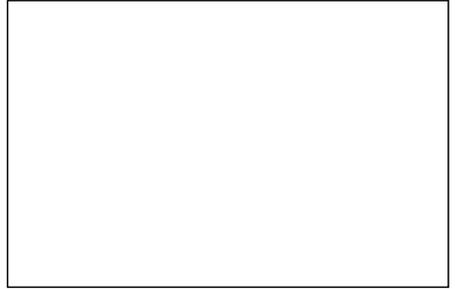
Quand la Grue au nid étincelant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des trophées

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

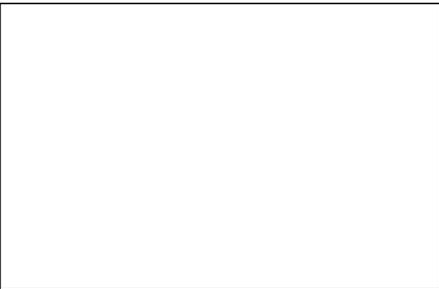
Quand le Mage aux trophées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de 3, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des trophées

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

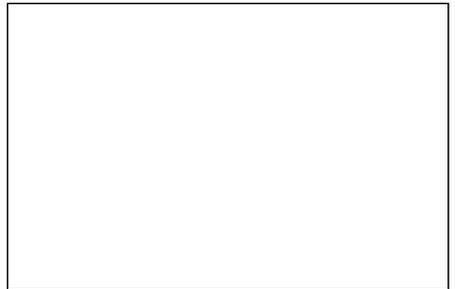
Quand le Mage aux trophées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de 3, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baron de la contrebande

{U}{B}



Créature : éthérien et gremlin

U

Lien de vie

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baron de la contrebande

{U}{B}



Créature : éthérien et gremlin

U

Lien de vie

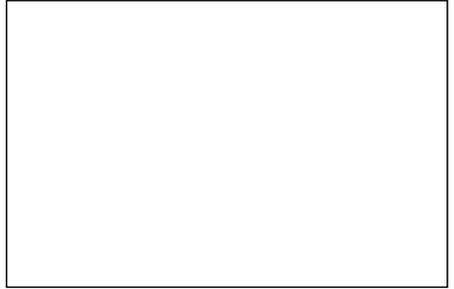
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétro-ingénieur

{3}{U}{U}



Rituel

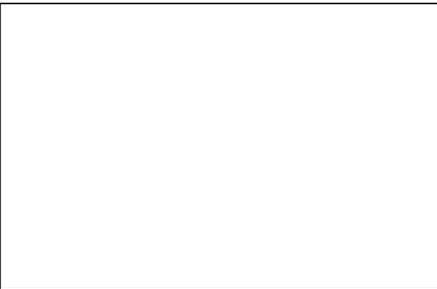
U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétro-ingénieur

{3}{U}{U}



Rituel

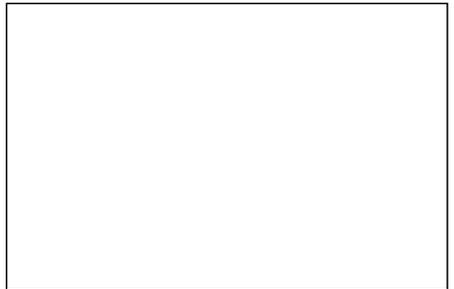
U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétro-ingénieur

{3}{U}{U}



Rituel

U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétro-ingénieur

{3}{U}{U}

Rituel

U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs

Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs

Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs

Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs



Terrain légendaire

R

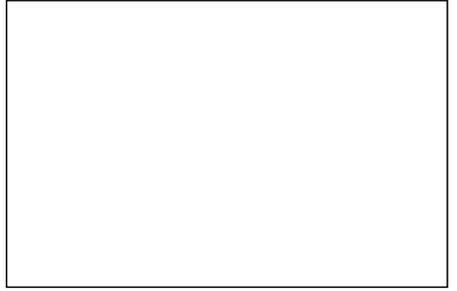
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



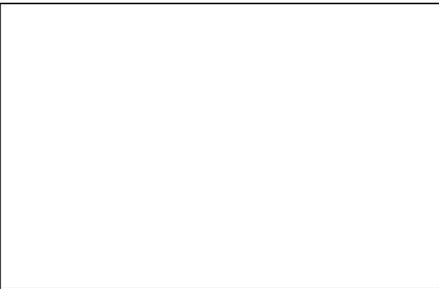
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



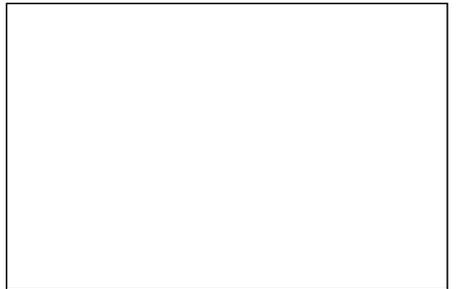
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

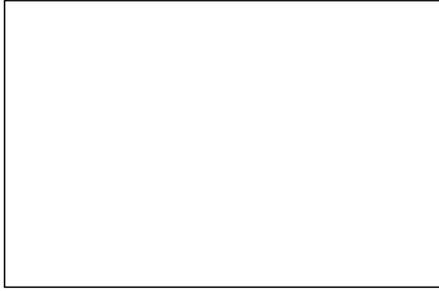


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

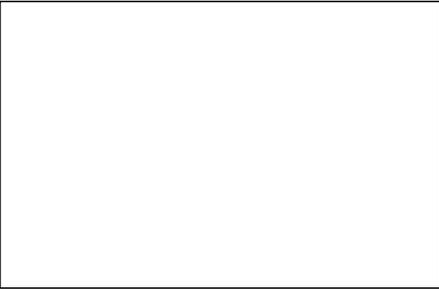


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

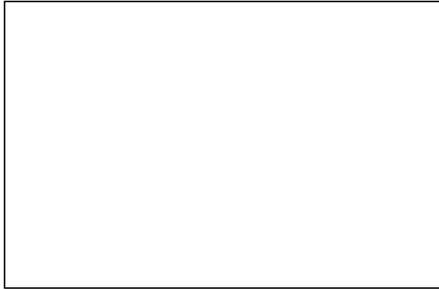


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

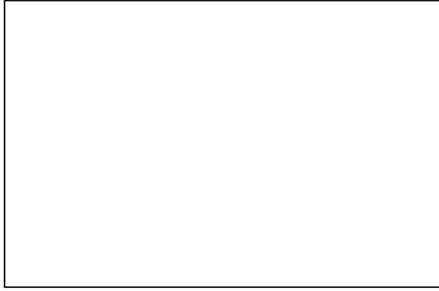


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

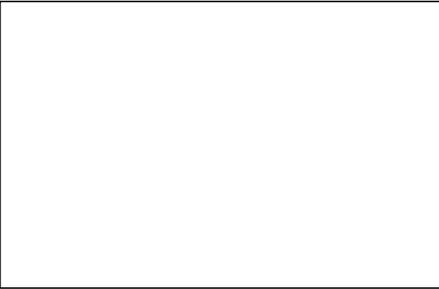


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

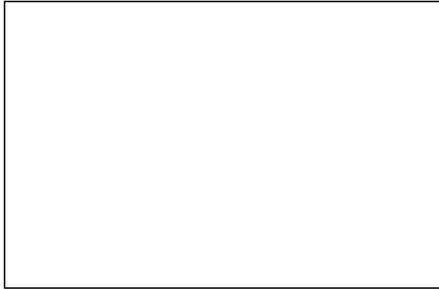


Terrain de base : île
{U}

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

Marais

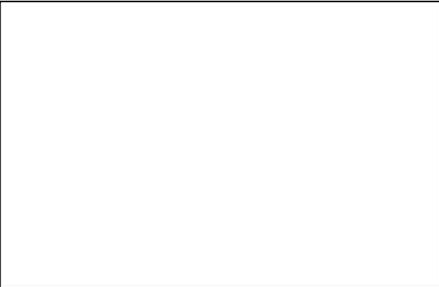


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

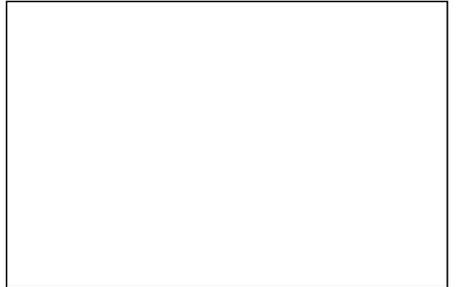


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



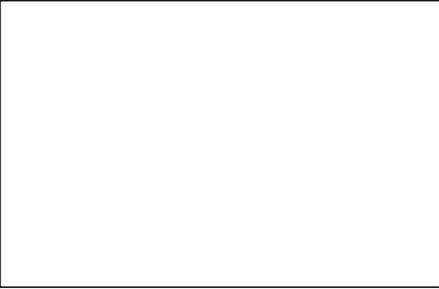
Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

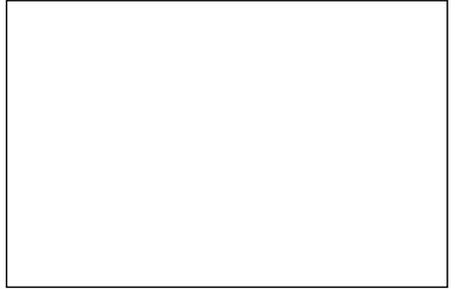
U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

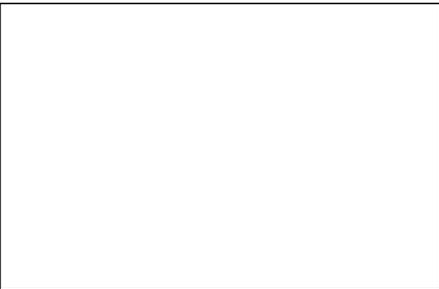
U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

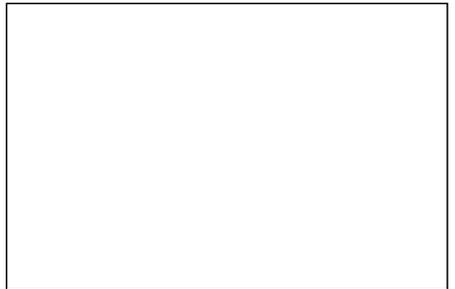
L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module d'animation

{1}



Artefact

R

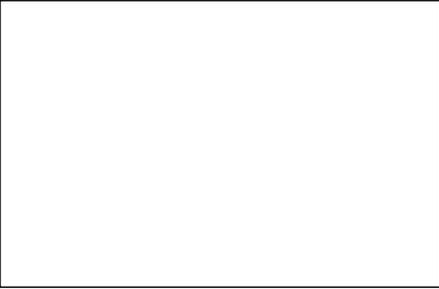
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est placé sur un permanent que vous contrôlez, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Servo.

{3}, {T} : Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou un joueur ciblé. Donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module d'animation

{1}



Artefact

R

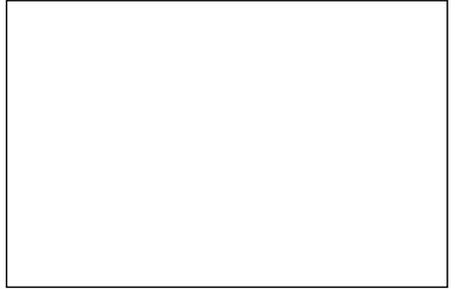
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est placé sur un permanent que vous contrôlez, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

{3}, {T} : Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou un joueur ciblé. Donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module de décoction

{2}



Artefact

U

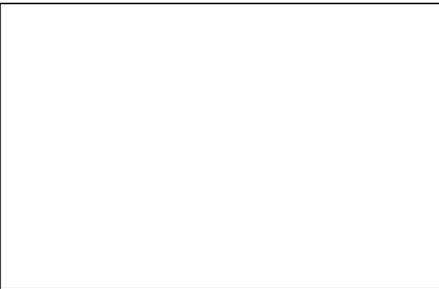
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{4}, {T} : Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module de décoction

{2}



Artefact

U

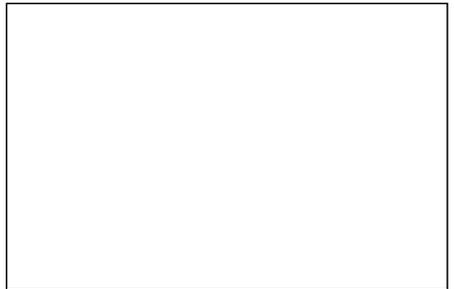
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{4}, {T} : Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module de fabrication

{3}



Artefact

U

À chaque fois que vous gagnez au moins {E} (un marqueur « énergie »), mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{4}, {T} : Vous gagnez {E}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module de fabrication

{3}



Artefact

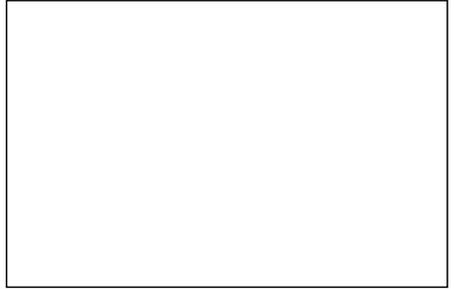
U

À chaque fois que vous gagnez au moins {E} (un marqueur « énergie »), mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
{4}, {T} : Vous gagnez {E}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

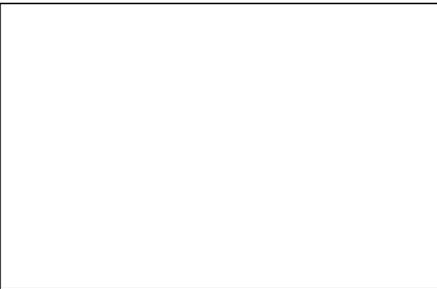
C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

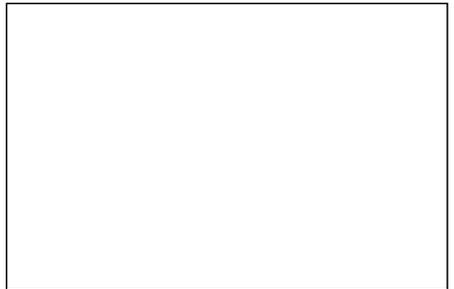
C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, maître du métal

{4}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte d'artefact. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-3} : Un adversaire ciblé perd autant de points de vie que le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

{-8} : Acquérez le contrôle de tous les artefacts et de toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction efficace

{3}{U}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction efficace

{3}{U}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

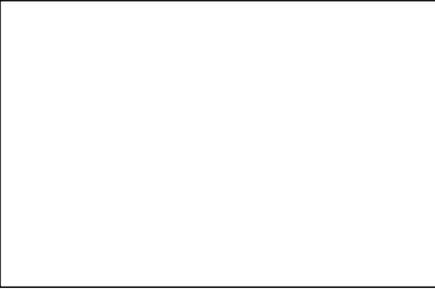
M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez
Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

M

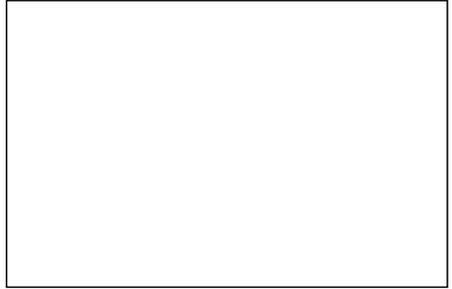
Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

R

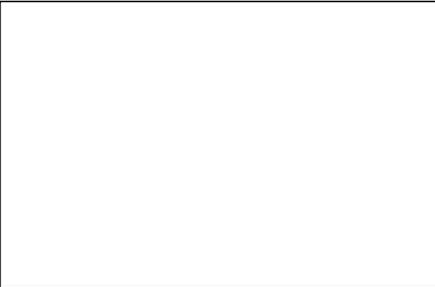
Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

R

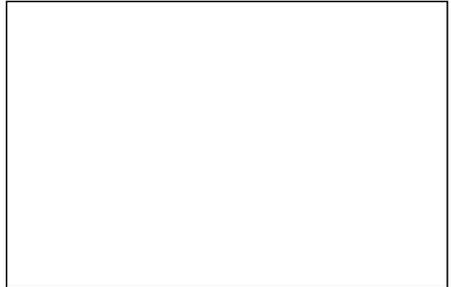
Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact
L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.
Quand l'artefact enchanté est mis dans un un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact
L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.
Quand l'artefact enchanté est mis dans un un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact
L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.
Quand l'artefact enchanté est mis dans un un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

