

Chef de la fonderie

{3}

Créature-artefact : construction

U

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de la fonderie

{3}

Créature-artefact : construction

U

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de la fonderie

{3}

Créature-artefact : construction

U

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de la fonderie

{3}

Créature-artefact : construction

U

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familiier de Djoïra
{4}

Créature-artefact : oiseau
U

Vol
Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie
{3}

Créature-artefact : construction
C

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc
{X}

Créature-artefact : serpent
R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie
{3}

Créature-artefact : construction
C

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie
{3}

Créature-artefact : construction
C

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars
{X}{X}

Créature-artefact : construction
R

Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur cette créature.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie
{3}

Créature-artefact : construction
C

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars
{X}{X}

Créature-artefact : construction
R

Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur cette créature.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars

{X}{X}

Créature-artefact : construction

R

Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur cette créature.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars

{X}{X}

Créature-artefact : construction

R

Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur cette créature.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure en mécanoptère

{2}{R}

Créature : humain et artificier

U

Quand l'Ingénieure en mécanoptère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure en mécanoptère

{2}{R}

Créature : humain et artificier

U

Quand l'Ingénieure en mécanoptère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emry, guetteuse du loch

{2}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

Affinité pour les artefacts

Quand Emry arrive, meulez quatre cartes.

{T} : Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure en mécanoptère

{2}{R}

Créature : humain et artificier

U

Quand l'Ingénieure en mécanoptère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emry, guetteuse du loch

{2}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

Affinité pour les artefacts

Quand Emry arrive, meulez quatre cartes.

{T} : Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

R

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

{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

R

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

{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

R

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

{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teshar, apôtre de l'Ancêtre

{3}{W}

Créature légendaire : oiseau et clerc

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort historique, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teshar, apôtre de l'Ancêtre

{3}{W}

Créature légendaire : oiseau et clerc

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort historique, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra, capitaine de l'Aquilon

{2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

R

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra, capitaine de l'Aquilon

{2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

R

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raff Capashen, mage de navire

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

U

Flash

Vol

Vous pouvez lancer les sorts historiques comme s'ils avaient le flash. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrivent engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrivent engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrivent engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



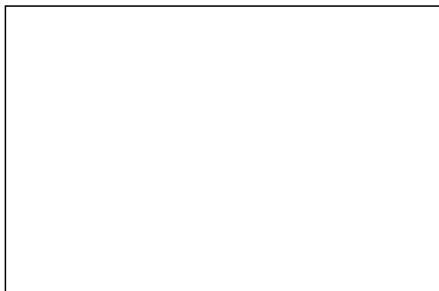
Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src="graph/manas/bigR.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src="graph/manas/bigR.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



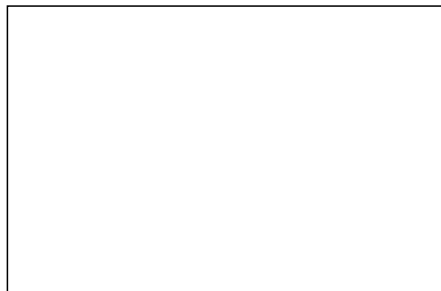
Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
<p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



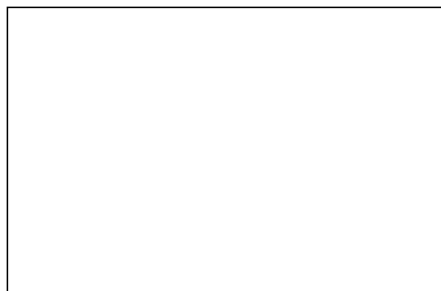
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquilon

{4}

Artefact légendaire : véhicule

M

Vol

À chaque fois que l'Aquilon inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez réléver une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Pilotage 3

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}

Artefact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.

{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquilon

{4}

Artefact légendaire : véhicule

M

Vol

À chaque fois que l'Aquilon inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez réléver une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Pilotage 3

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}

Artefact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.

{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'ambre
{0}

Artefact légendaire

M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures légendaires et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza
{4}

Planeswalker légendaire : Karn

M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore
Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'ambre
{0}

Artefact légendaire

M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures légendaires et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza
{4}

Planeswalker légendaire : Karn

M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore
Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza

{4}

Planeswalker légendaire : Karn

M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore
Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast