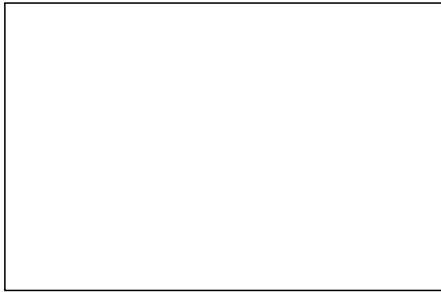


Ingénierie en mécanoptère

{2}{R}



Créature : humain et artificier

U

Quand l'Ingénierie en mécanoptère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore

Mécanoptère avec le vol.

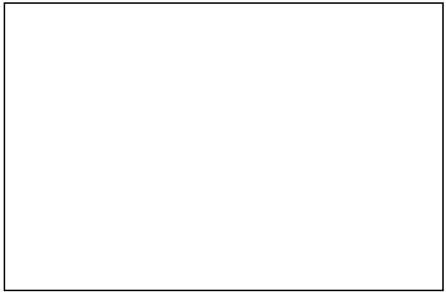
Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

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.

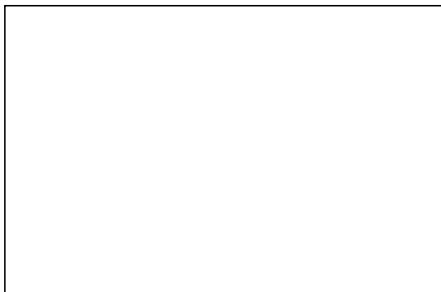
{T} : Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénierie en mécanoptère

{2}{R}



Créature : humain et artificier

U

Quand l'Ingénierie 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

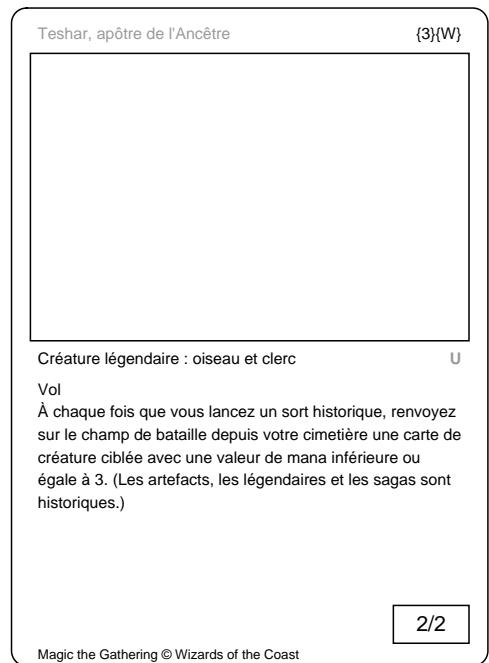
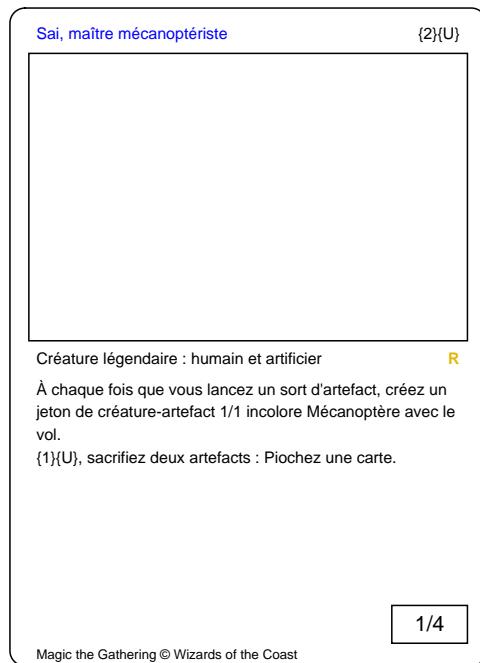
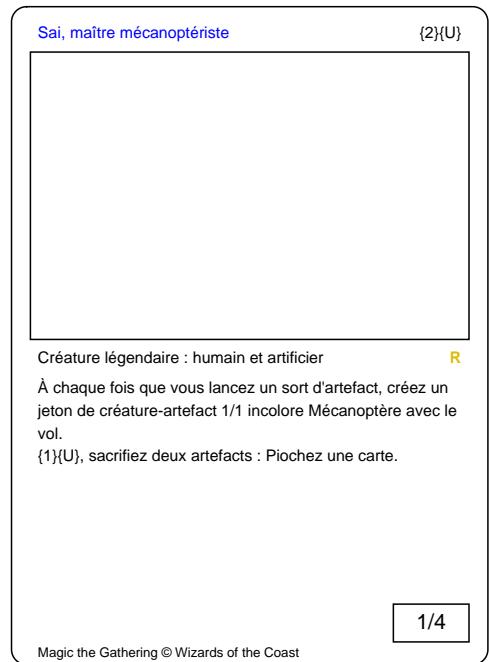
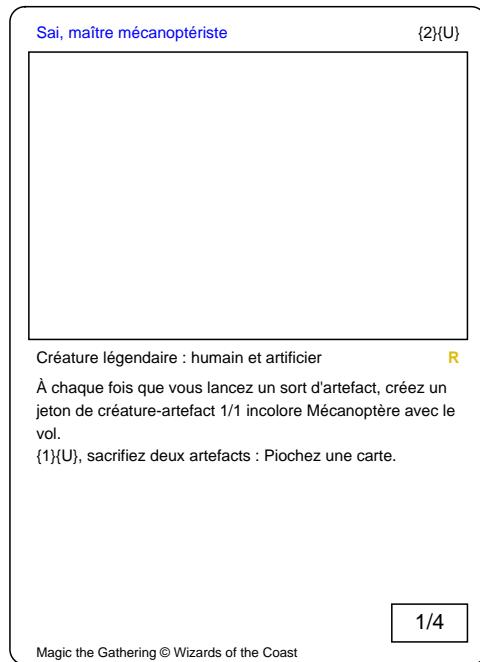
Affinité pour les artefacts

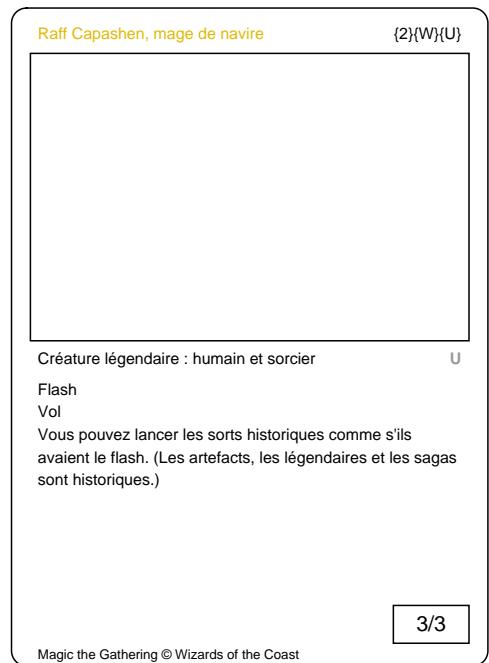
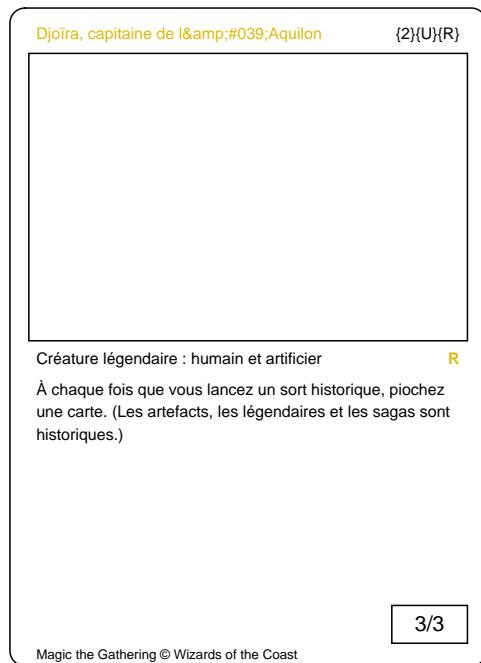
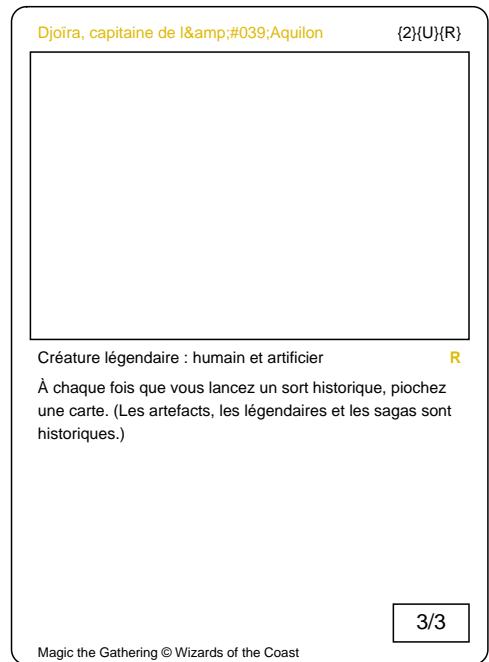
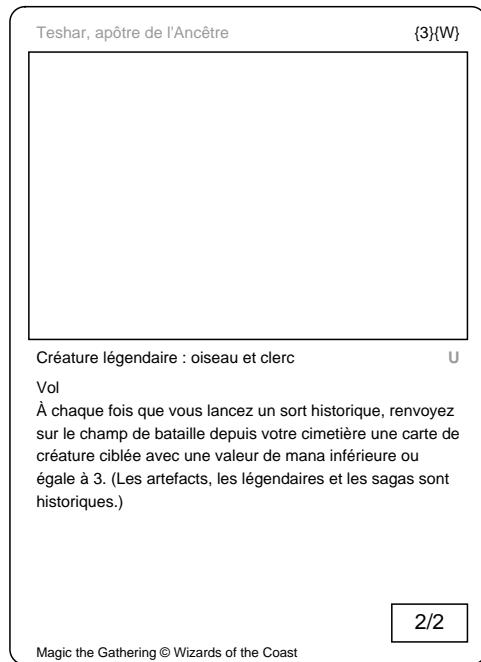
Quand Emry arrive, meulez quatre cartes.

{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





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 arrive 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 arrive 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 arrive 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

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

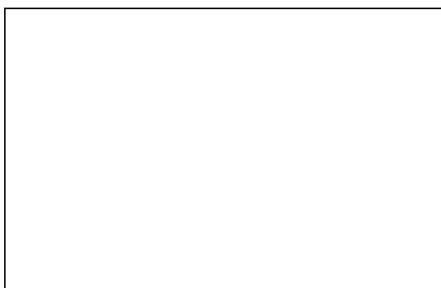
R

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

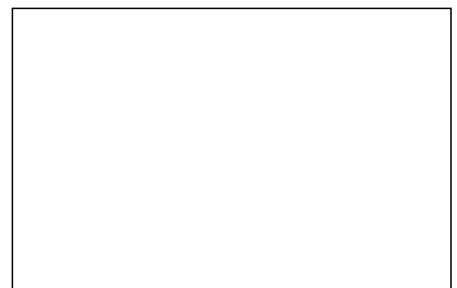
R

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

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

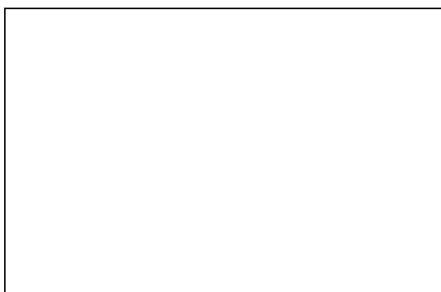
R

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

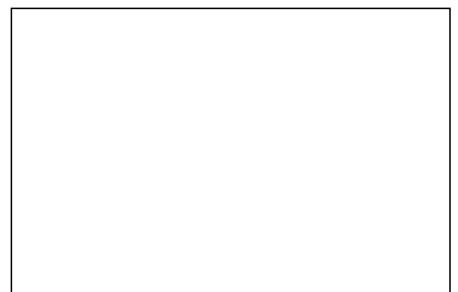
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



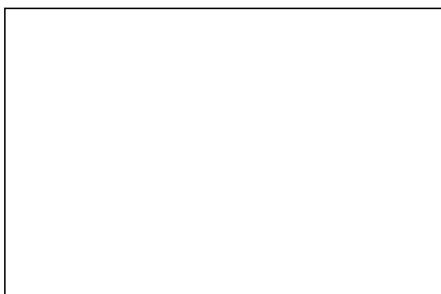
Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



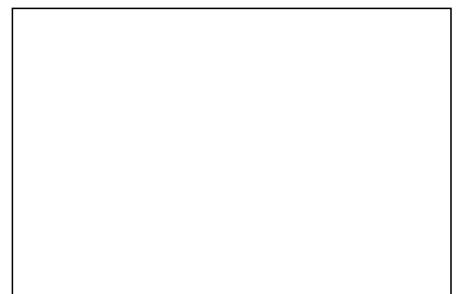
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
></center>

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

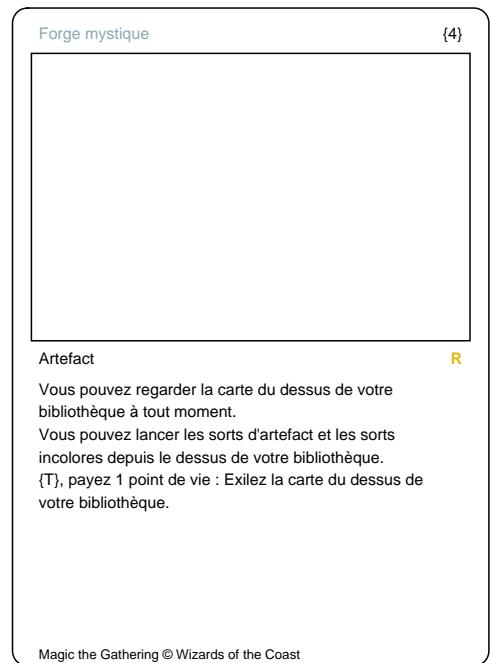
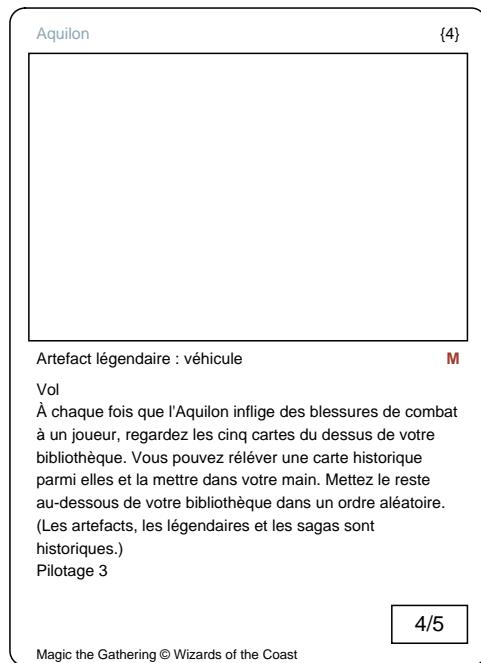
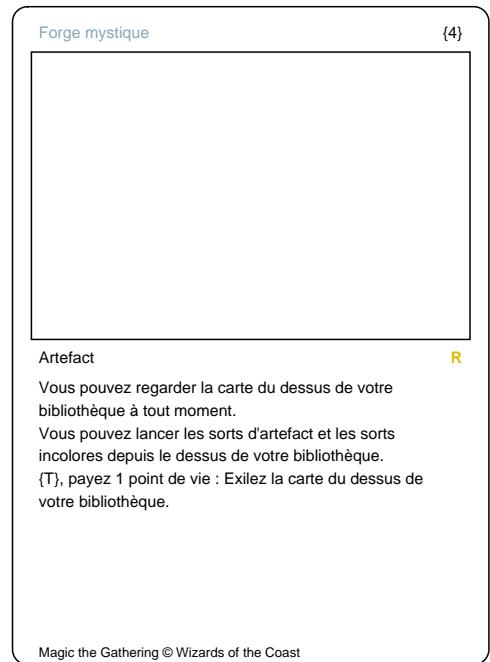
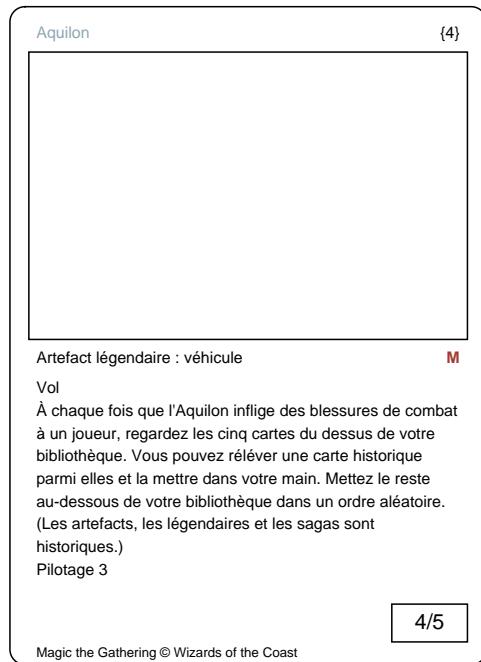
R

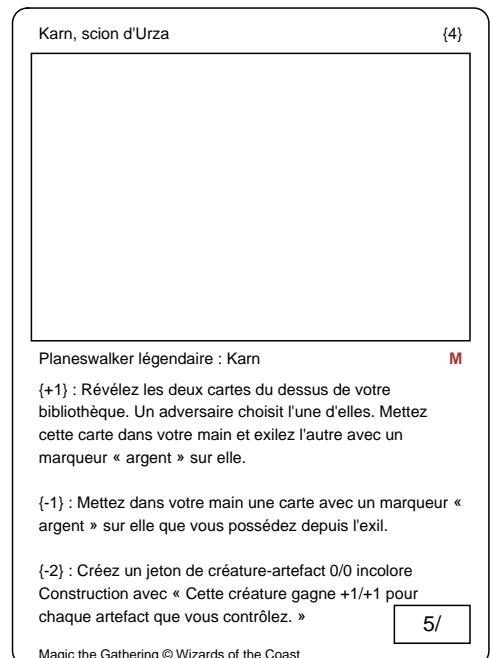
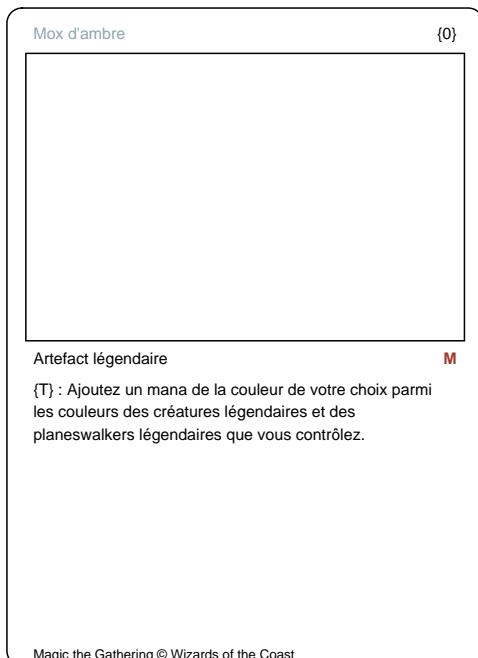
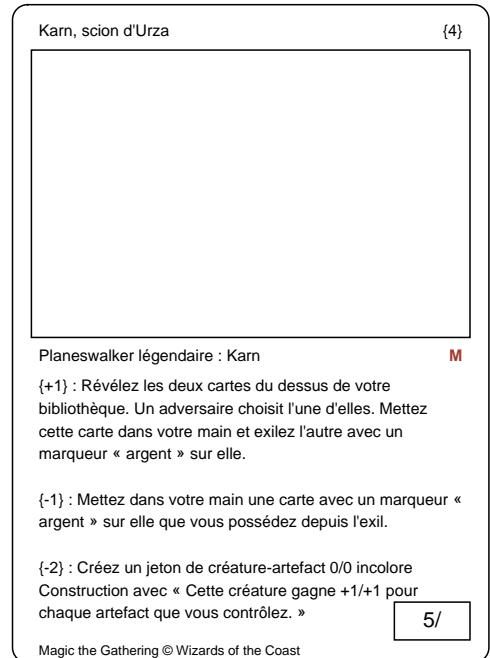
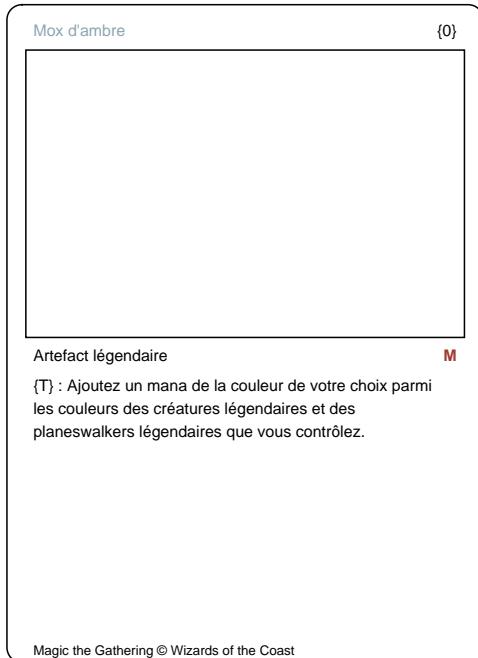
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

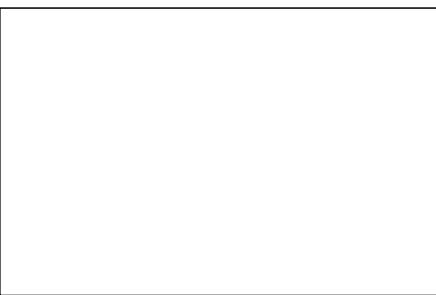
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





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