

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

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

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

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

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

Canoniste des Éthermentés {1}{W}



Créature-artefact : humain et clerc **R**
 Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canoniste des Éthermentés {1}{W}



Créature-artefact : humain et clerc **R**

Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille du sanctuaire {3}{W}



Créature-artefact : gargouille **C**

Vol

Quand la Gargouille du sanctuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille du sanctuaire {3}{W}



Créature-artefact : gargouille **C**

Vol

Quand la Gargouille du sanctuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille du sanctuaire {3}{W}



Créature-artefact : gargouille **C**

Vol

Quand la Gargouille du sanctuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane

{5}{W}{U}



Créature-artefact : ange

R

Vol

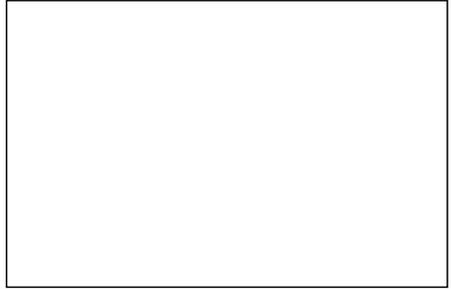
Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magister sphinx

{4}{W}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx

R

Vol

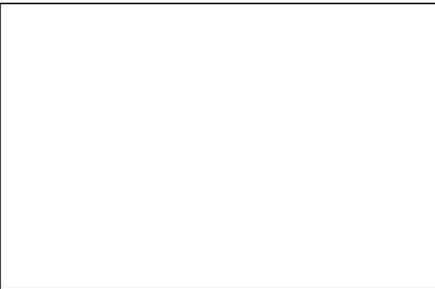
Quand le Magister sphinx arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 10.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane

{5}{W}{U}



Créature-artefact : ange

R

Vol

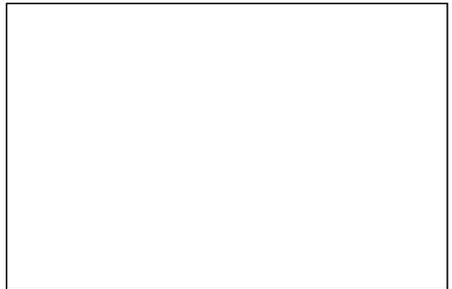
Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

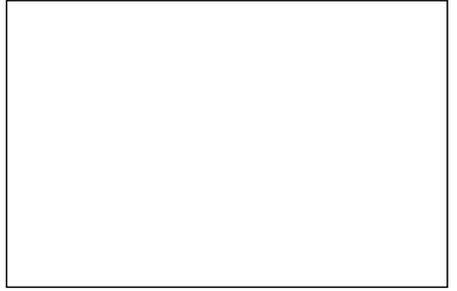


Terrain de base : plaine
{W}

C

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

Plaine



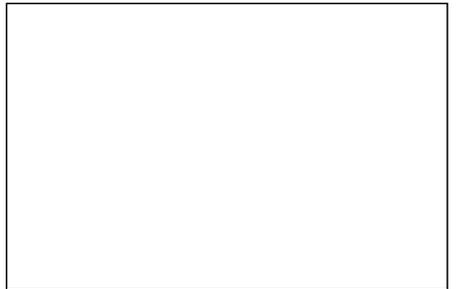
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de quiétude

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réflecteur de mignon

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'elle a la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez ce permanent. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messenger

{1}{U}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messenger

{1}{U}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messenger

{1}{U}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messenger

{1}{U}



Artefact

C

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messenger : 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

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

Fourchon redresseur

{2}{W}{U}



Artefact

U

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

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

