Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espionne forgevif {3}{U}

Créature : humain et artificier R

Quand l'Espionne forgevif arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez acquiert "{T}: Piochez une carte" tant que vous contrôlez l'Espionne forgevif.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espionne forgevif {3}{U}

Créature : humain et artificier R

Quand l'Espionne forgevif arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez acquiert "{T}: Piochez une carte" tant que vous contrôlez l'Espionne forgevif.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espionne forgevif {3}{U}

Créature : humain et artificier R

Quand l'Espionne forgevif arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez acquiert "{T}: Piochez une carte" tant que vous contrôlez l'Espionne forgevif.

2/3

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

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

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

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

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

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

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

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide zhalfirin

Terrain U

Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide zhalfirin

Terrain U

Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide zhalfirin

Terrain U

Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide zhalfirin

Terrain U

Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine du renouveau {1}

Artefact U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.
{3}, sacrifiez la Fontaine du renouveau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine du renouveau {1}

Artefact U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.
{3}, sacrifiez la Fontaine du renouveau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine du renouveau {1}

Artefact U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.
{3}, sacrifiez la Fontaine du renouveau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine du renouveau {1}

Artefact U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.
{3}, sacrifiez la Fontaine du renouveau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}

Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}

Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}

Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}

Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

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

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

Réservoir de flux éthérique {4}

Artefact R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique {4}

Artefact R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique {4}

Artefact R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultat paradoxal {3}{U}

Éphémère R

Renvoyez n'importe quel nombre de permanents non-jeton, non-terrain ciblés que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. Piochez une carte pour chaque carte renvoyée dans votre main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultat paradoxal {3}{U}

Éphémère R

Renvoyez n'importe quel nombre de permanents non-jeton, non-terrain ciblés que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. Piochez une carte pour chaque carte renvoyée dans votre main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultat paradoxal {3}{U}

Éphémère R

Renvoyez n'importe quel nombre de permanents non-jeton, non-terrain ciblés que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. Piochez une carte pour chaque carte renvoyée dans votre main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultat paradoxal {3}{U}

Éphémère R

Renvoyez n'importe quel nombre de permanents non-jeton, non-terrain ciblés que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. Piochez une carte pour chaque carte renvoyée dans votre main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Caravane de cultivateur {3}

Artefact : véhicule R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur {3}

Artefact : véhicule R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur {3}

Artefact : véhicule R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caravane de cultivateur {3}

Artefact : véhicule R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire inspiratrice {3}

Artefact R

Les sorts non-artefact que vous lancez ont l'improvisation. (Vos artefacts peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque artefact que vous engager après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire inspiratrice {3}

Artefact R

Les sorts non-artefact que vous lancez ont l'improvisation. (Vos artefacts peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque artefact que vous engager après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme métallique {2}{U}

Éphémère C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engager après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire inspiratrice {3}

Artefact R

Les sorts non-artefact que vous lancez ont l'improvisation. (Vos artefacts peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque artefact que vous engager après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme métallique {2}{U}

Éphémère C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engager après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme métallique {2}{U}

Éphémère **C**

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engager après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast