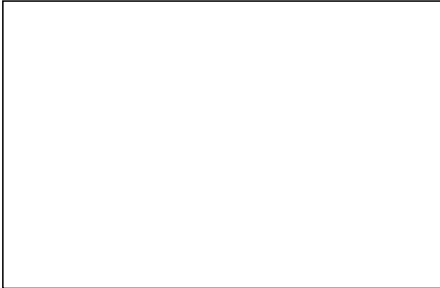


Glob-gnomes {3}

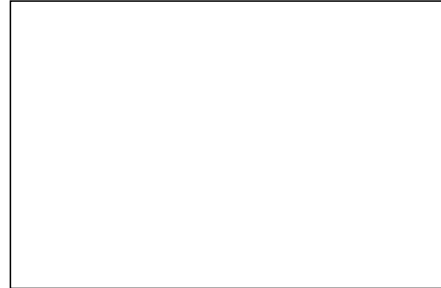


Créature-artefact : gnome U
 Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métallurgien {1}{W}




Créature-artefact : humain et artificier U
 {W}, {T} : Régénérez un artefact ciblé.

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

Ange de filigrane {5}{W}{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

Batteuse arsenal

{2}{WB}{U}



Créature-artefact : construction

C

Au moment où la Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler n'importe quel nombre d'autres cartes d'artefact de votre main. La Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque carte révélée de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de poussière de verre

{3}{W}{U}



Créature-artefact : golem

U

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Carcasse de poussière de verre gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Recyclage {WU} ({WU}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse arsenal

{2}{WB}{U}



Créature-artefact : construction

C

Au moment où la Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler n'importe quel nombre d'autres cartes d'artefact de votre main. La Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque carte révélée de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de poussière de verre

{3}{W}{U}



Créature-artefact : golem

U

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Carcasse de poussière de verre gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Recyclage {WU} ({WU}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la caste de l'étherium

{W}{U}



Créature-artefact : humain et chevalier

U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cormorans d'Esper

{2}{W}{U}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la caste de l'étherium

{W}{U}



Créature-artefact : humain et chevalier

U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourin du sanctuaire

{4}{W}{U}



Créature-artefact : bête

C

Défenseur

Recyclage de plaine {2}, recyclage d'île {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourin du sanctuaire

{4}{W}{U}



Créature-artefact : bête

C

Défenseur

Recyclage de plaine {2}, recyclage d'île {2} ({2},
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre
bibliothèque une carte de plaine ou d'île, révélez-la et
mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre
bibliothèque.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronéomancien avemain

{1}{W}{U}



Créature : oiseau et sorcier

R

Vol

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un
marqueur « plume » sur une créature ciblée. Si vous faites
ainsi, cette créature a une force et une endurance de base
de 3/1 et elle a le vol tant qu'elle a un marqueur « plume »
sur elle.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni

{1}{W}{U}



Créature : mur

U

Défenseur, vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou
de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baiser de l'Amesha

{4}{W}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie et pioche deux
cartes.

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

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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Cape de frémissioe

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poudre de protomatière

{2}{U}



Artefact

U

{4}{W}, {T}, sacrifiez la Poudre de protomatière : Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

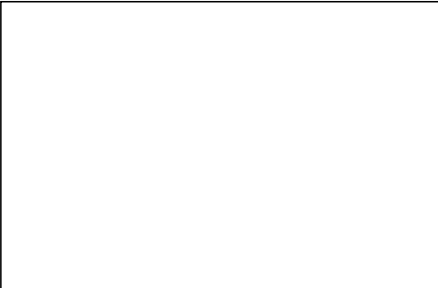
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande à Asna

{2}{W}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur du meneur d'orage

{2}{W}{U}



Enchantement

C

Sacrifiez la Faveur du meneur d'orage : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

Cascade

Magic the Gathering © Wizards of the Coast