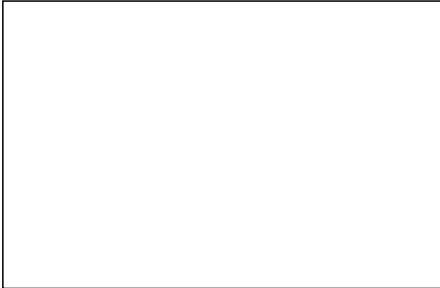


Assembleur de la fonderie {5}



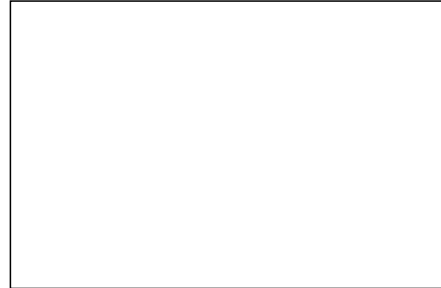
Créature-artefact : ouvrier spécialisé **C**

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate progressif {1}




Créature-artefact : construction **C**

{1}{B} : L'Automate progressif gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate progressif {1}




Créature-artefact : construction **C**

{1}{B} : L'Automate progressif gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briseur de barricades {7}



Créature-artefact : djaggernaut **U**


Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

Le Briseur de barricades attaque à chaque combat si possible.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débardeur du marchand {1}




Créature-artefact : construction R

{3}{U},{T}, engagez X artefacts dégagés que vous contrôlez : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



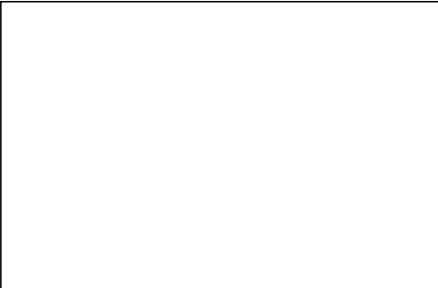
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du trésor {4}




Créature-artefact : construction U

Quand le Gardien du trésor meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paon de Dukhara {4}




Créature-artefact : oiseau C

{U} : Le Paon de Dukhara acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre de Tezzeret {3}




Créature-artefact : golem U

{T} : L'adversaire ciblé perd 1 point de vie. Si vous contrôlez un planeswalker Tezzeret, ce joueur perd 3 points de vie à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre de Tezzeret {3}




Créature-artefact : golem U

{T} : L'adversaire ciblé perd 1 point de vie. Si vous contrôlez un planeswalker Tezzeret, ce joueur perd 3 points de vie à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre de Tezzeret {3}




Créature-artefact : golem U

{T} : L'adversaire ciblé perd 1 point de vie. Si vous contrôlez un planeswalker Tezzeret, ce joueur perd 3 points de vie à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Dhund {1}{B}



Créature : humain et gremlin C

Tant que vous contrôlez un artefact, l'Agent de Dhund gagne +1/+0 et a le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de Dhund {1}{B}

Créature : humain et gremlin C

Tant que vous contrôlez un artefact, l'Agent de Dhund gagne +1/+0 et a le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur des maremmes {6}{B}

Créature : insecte C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

Le Transporteur des maremmes ne peut pas être bloqué par les créatures-artefacts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révolutionnaire cuirassé {4}{B}{B}

Créature : éthérien et artificier U

Quand le Révolutionnaire cuirassé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un artefact. Si vous faites ainsi, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Révolutionnaire cuirassé et chaque adversaire perd 2 points de vie.

4/4

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

Inventeur du bastion

{5}{U}



Créature : vedalken et artificier

C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillards frères des vents

{4}{U}{U}



Créature : humain et artificier

U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

Vol

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inventeur du bastion

{5}{U}



Créature : vedalken et artificier

C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillards frères des vents

{4}{U}{U}



Créature : humain et artificier

U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

Vol

4/3

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

Trahison de Tezzeret

{3}{U}{B}



Rituel

R

Détruisez une créature ciblée. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Tezzeret, maître du métal, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison de Tezzeret

{3}{U}{B}



Rituel

R

Détruisez une créature ciblée. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Tezzeret, maître du métal, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil d'observation

{3}



Artefact

C

{U}, sacrifiez l'Outil d'observation : Piochez une carte.
Quand l'Outil d'observation est mis dans un cimetière
depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendule à motifs

{2}



Artefact

C

Quand le Pendule à motifs arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 3 points de vie.
{5}, {T}, sacrifiez le Pendule à motifs : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outil d'observation

{3}



Artefact

C

{U}, sacrifiez l'Outil d'observation : Piochez une carte.
Quand l'Outil d'observation est mis dans un cimetière
depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendule à motifs

{2}



Artefact

C

Quand le Pendule à motifs arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 3 points de vie.
{5}, {T}, sacrifiez le Pendule à motifs : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendule à motifs

{2}



Artefact

C

Quand le Pendule à motifs arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

{5}, {T}, sacrifiez le Pendule à motifs : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solvant universel

{1}



Artefact

C

{7}, {T}, sacrifiez le Solvant universel : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendule à motifs

{2}



Artefact

C

Quand le Pendule à motifs arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

{5}, {T}, sacrifiez le Pendule à motifs : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solvant universel

{1}



Artefact

C

{7}, {T}, sacrifiez le Solvant universel : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, maître du métal

{4}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte d'artefact. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-3} : Un adversaire ciblé perd autant de points de vie que le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

{-8} : Acquérez le contrôle de tous les artefacts et de toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types. Quand l'artefact enchanté est mis dans un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction d'essence

{1}{B}{B}

Éphémère

U

L'Extraction d'essence inflige 3 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de Tezzeret

{1}{U}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types. Quand l'artefact enchanté est mis dans un cimetière, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

