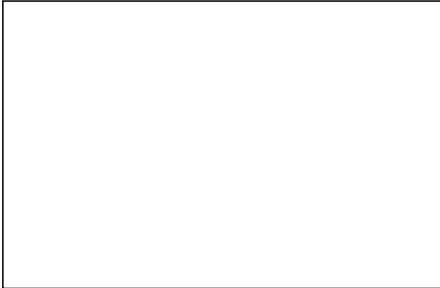


Assembleur de la fonderie {5}



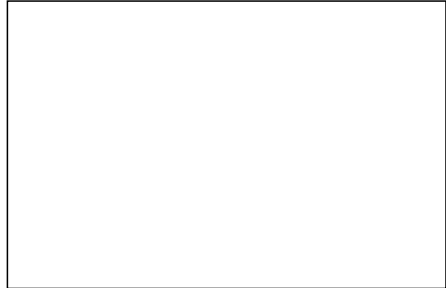
Créature-artefact : ouvrier spécialisé **C**

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}.)

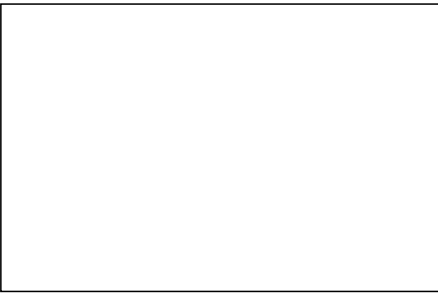
Le Briseur de barricades attaque à chaque combat si possible.

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

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

Omnitoptère

{0}



Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

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

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

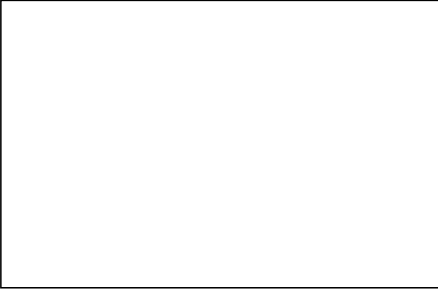
Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

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}



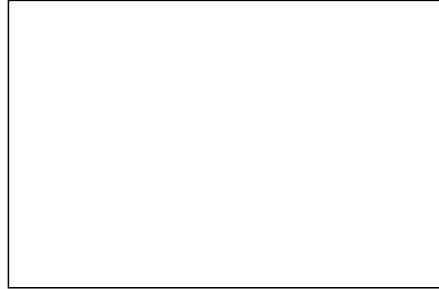
Créature : éthérien et artificier U

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} C



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

Île

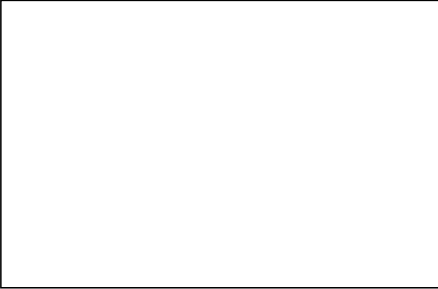


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inventeur du bastion {5}{U} C



Créature : vedalken et artificier C

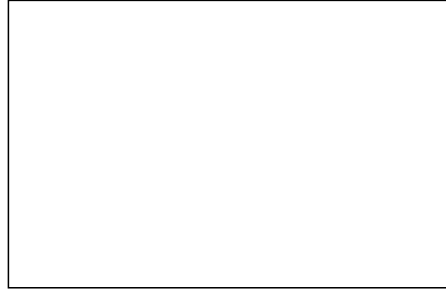
Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

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

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

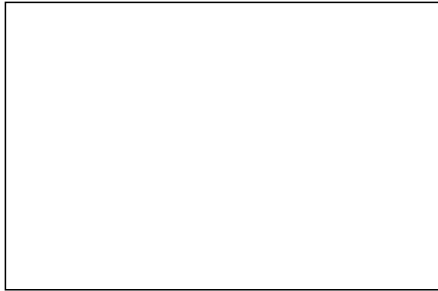


Terrain de base : île
{U}

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

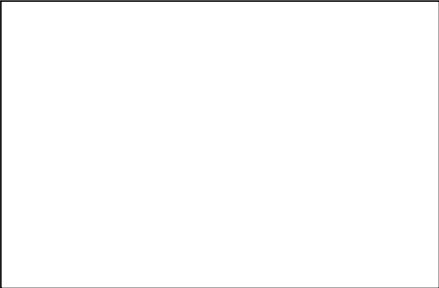


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

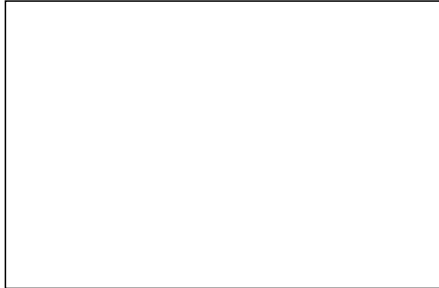
île



Terrain de base : île **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


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


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

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

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

