

Ange de platine
{7}

Créature-artefact : ange
M

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine
{7}

Créature-artefact : ange
M

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine
{7}

Créature-artefact : ange
M

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier
{11}

Créature-artefact : golem
M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}

Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière où qu'il vienne, révélé le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier

{5}

Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

La force et l'endurance du Djaggernaut de sombracier sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}

Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière où qu'il vienne, révélé le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier

{5}

Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

La force et l'endurance du Djaggernaut de sombracier sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier
{5}

Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

La force et l'endurance du Djaggernaut de sombracier sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'acier
{6}

Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci.

N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'acier
{6}

Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci.

N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'acier
{6}

Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci.

N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

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

Fielleux de vernis

{1}{B}

Créature-artefact : illusion

C

Vol

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Fielleux de vernis gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de vernis

{1}{B}

Créature-artefact : illusion

C

Vol

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Fielleux de vernis gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de vernis

{1}{B}

Créature-artefact : illusion

C

Vol

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Fielieux de vernis gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de vernis

{1}{B}

Créature-artefact : illusion

C

Vol

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Fielieux de vernis gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

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

Maître de l'étherium

{2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

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

Sculpteur d'etherium

{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

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

Sculpteur d'etherium

{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

Forgeronne de myrs
{1}{W}

Créature : humain et artificier
U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

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

Forgeronne de myrs
{1}{W}

Créature : humain et artificier
U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeronne de myrs

{1}{W}

Créature : humain et artificier

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeronne de myrs

{1}{W}

Créature : humain et artificier

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



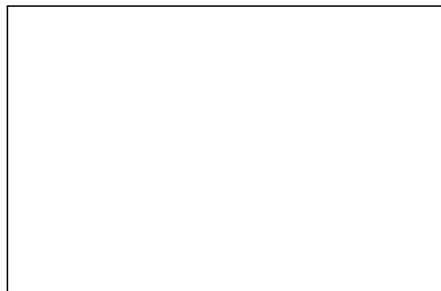
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

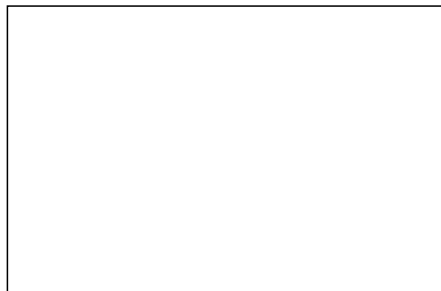


Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



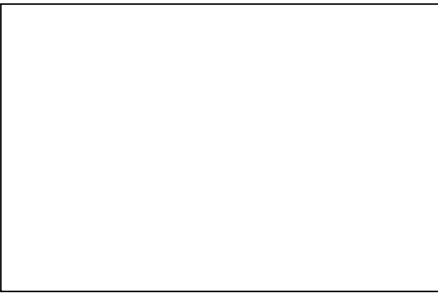
Terrain-artefact

C

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



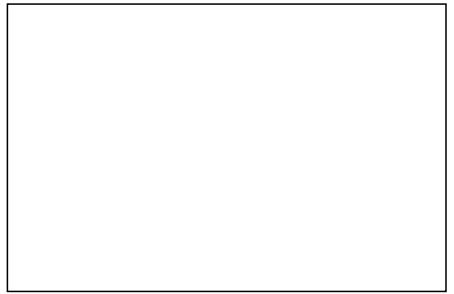
Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale
{0}

Artefact légendaire
M

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur
{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret
M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale
{0}

Artefact légendaire
M

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur
{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret
M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine

{8}

Créature-artefact : golem

M

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine

{8}

Créature-artefact : golem

M

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine

{8}

Créature-artefact : golem

M

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-forgeron de Kuldotha

{5}

Créature-artefact : construction

R

{T}, sacrifiez trois artefacts : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-forgeron de Kuldotha

{5}

Créature-artefact : construction

R

{T}, sacrifiez trois artefacts : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-forgeron de Kuldotha

{5}

Créature-artefact : construction

R

{T}, sacrifiez trois artefacts : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-forgeron de Kuldotha

{5}

Créature-artefact : construction

R

{T}, sacrifiez trois artefacts : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur

{2}

Artefact

R

Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures.

Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur

{2}

Artefact

R

Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures.

Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur

{2}

Artefact

R

Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures.

Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur

{2}

Artefact

R

Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures.

Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjournneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjournneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjournneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjournneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

