Brigadier d'acier {2}

Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}

Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}

Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}

Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}

Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}

Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}

Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}

Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotérocopthère {1}

Créature-artefact : mécanoptère **C**

Vol
{2} : Le rotérocopthère gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
N'activez pas plus de deux fois chaque tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotérocopthère {1}

Créature-artefact : mécanoptère **C**

Vol
{2} : Le rotérocopthère gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
N'activez pas plus de deux fois chaque tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotérocopthère {1}

Créature-artefact : mécanoptère **C**

Vol
{2} : Le rotérocopthère gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
N'activez pas plus de deux fois chaque tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotérocopthère {1}

Créature-artefact : mécanoptère **C**

Vol
{2} : Le rotérocopthère gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
N'activez pas plus de deux fois chaque tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}

Créature : bête U

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Vol

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}

Créature : bête U

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Vol

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}

Créature : bête U

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Vol

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}

Créature : bête U

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Vol

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

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

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke {2}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a le linceul.
{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke {2}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a le linceul.
{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke {2}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a le linceul.
{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke {2}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a le linceul.
{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}
La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}
La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}
La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}
La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination {1}{U}{U}

Éphémère **C**

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination {1}{U}{U}

Éphémère **C**

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination {1}{U}{U}

Éphémère **C**

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination {1}{U}{U}

Éphémère **C**

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts {1}{U}

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts {1}{U}

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts {1}{U}

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts {1}{U}

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'argent {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
<i>Art des métaux</i> ? {U} : Exilez le Sphinx d'argent. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'argent {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
<i>Art des métaux</i> ? {U} : Exilez le Sphinx d'argent. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'argent {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
<i>Art des métaux</i> ? {U} : Exilez le Sphinx d'argent. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'argent {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
<i>Art des métaux</i> ? {U} : Exilez le Sphinx d'argent. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité {5}{U}{U}

Éphémère U

Affinité pour les artefacts
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité {5}{U}{U}

Éphémère U

Affinité pour les artefacts
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité {5}{U}{U}

Éphémère U

Affinité pour les artefacts
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité {5}{U}{U}

Éphémère U

Affinité pour les artefacts
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volatilisation {5}{U}

Éphémère **C**

Affinité pour les artefacts
Renvoyez un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volatilisation {5}{U}

Éphémère **C**

Affinité pour les artefacts
Renvoyez un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volatilisation {5}{U}

Éphémère **C**

Affinité pour les artefacts
Renvoyez un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volatilisation {5}{U}

Éphémère **C**

Affinité pour les artefacts
Renvoyez un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast