Doyen pointecoup {R}

Créature : gobelin et shamane R

{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste kor {W}

Créature : kor et soldat U

Tant que le Duelliste kor est équipé, il a la double initiative. (Il inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen pointecoup {R}

Créature : gobelin et shamane R

{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste kor {W}

Créature : kor et soldat U

Tant que le Duelliste kor est équipé, il a la double initiative. (Il inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste kor {W}

Créature : kor et soldat U

Tant que le Duelliste kor est équipé, il a la double initiative. (Il inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipeur kor {W}{W}

Créature : kor et soldat C

Quand l'Équipeur kor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez attacher l'équipement ciblé que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste kor {W}

Créature : kor et soldat U

Tant que le Duelliste kor est équipé, il a la double initiative. (Il inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipeur kor {W}{W}

Créature : kor et soldat C

Quand l'Équipeur kor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez attacher l'équipement ciblé que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame {R}{W}

Créature : humain et soldat R

Double iniative, vigilance, piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame {R}{W}

Créature : humain et soldat R

Double iniative, vigilance, piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame {R}{W}

Créature : humain et soldat R

Double iniative, vigilance, piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame {R}{W}

Créature : humain et soldat R

Double iniative, vigilance, piétinement

1/1

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

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant

Terrain **R**

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant

Terrain R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

Artefact C

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

Artefact C

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

Artefact C

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

Artefact C

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
Équipement {8}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
Équipement {8}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
Équipement {8}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
Équipement {8}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombrelance {1}

Artefact légendaire : équipement M

La créature équipée gagne +1/+1 et a le piétinement et le lien de vie.
{1} : Les permanents que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement magnétique {R}

Éphémère U

Attachez un équipement ciblé à une créature ciblée. (Le contrôle de l'équipement ne change pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement magnétique {R}

Éphémère U

Attachez un équipement ciblé à une créature ciblée. (Le contrôle de l'équipement ne change pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement magnétique {R}

Éphémère U

Attachez un équipement ciblé à une créature ciblée. (Le contrôle de l'équipement ne change pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'apôtre {1}{WP}

Éphémère C

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'apôtre {1}{WP}

Éphémère **C**

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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

Bénédiction de l'apôtre {1}{WP}

Éphémère **C**

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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

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

Aide de Sigarda {W}

Enchantement R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash.
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

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

Aide de Sigarda {W}

Enchantement R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash.
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda {W}

Enchantement R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash.
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier C

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda {W}

Enchantement R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash.
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier C

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}

Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}

Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}

Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier {W}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier {W}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier {W}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant {1}{R}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant {1}{R}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}

Éphémère U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast