

Drakôn à écailles de chrome

{6}{U}{U}{U}

Créature : drakôn

R

Affinité pour les artefacts

Vol

Quand le Drakôn à écailles de chrome arrive sur le champ de bataille, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'un artefact révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance des étoiles

{8}{U}{U}

Créature : bête

R

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

Vol

L'Engeance des étoiles a une force et une endurance chacune égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn à écailles de chrome

{6}{U}{U}{U}

Créature : drakôn

R

Affinité pour les artefacts

Vol

Quand le Drakôn à écailles de chrome arrive sur le champ de bataille, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'un artefact révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance des étoiles

{8}{U}{U}

Créature : bête

R

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

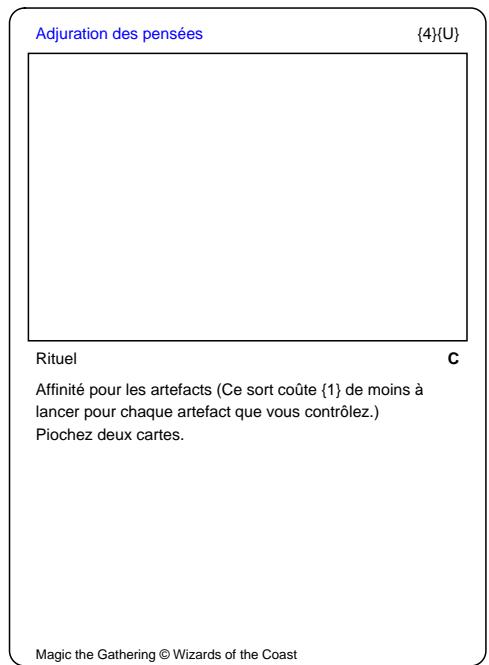
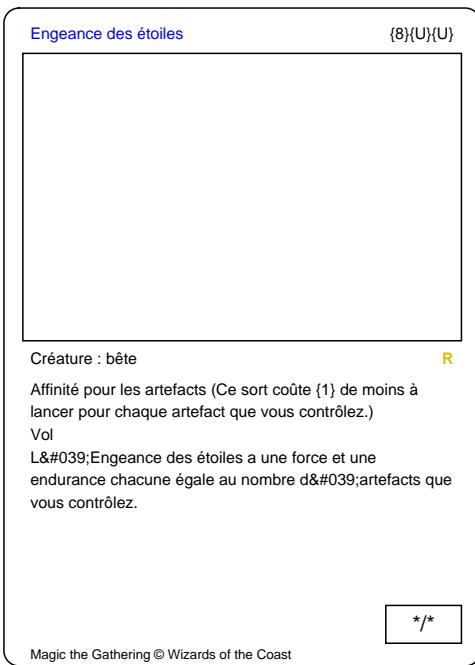
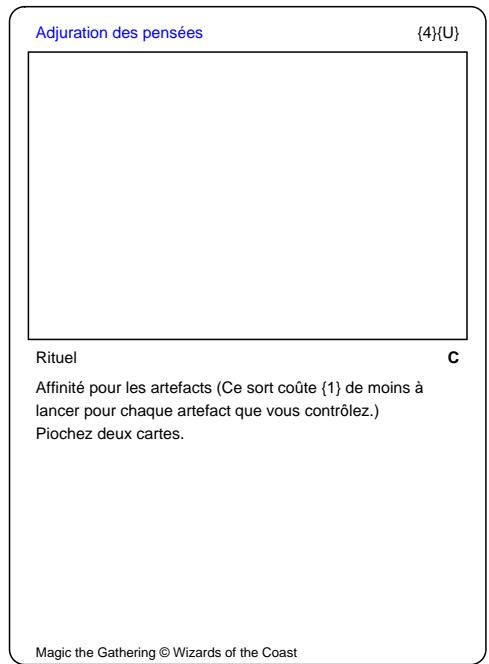
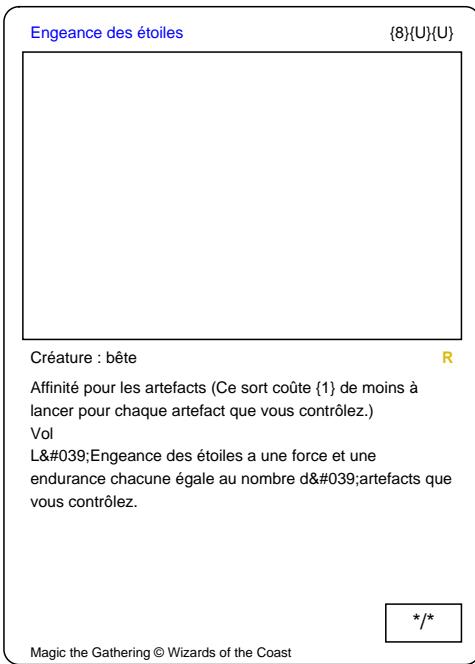
Vol

L'Engeance des étoiles a une force et une endurance chacune égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Adjuration des pensées

{4}{U}

Rituel

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

Ancienne tanière

C

Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

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

Ancienne tanière

C

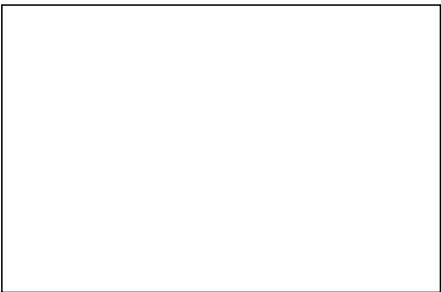
Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



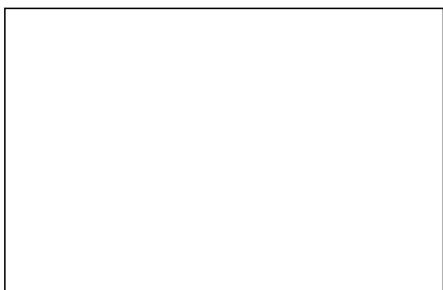
Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



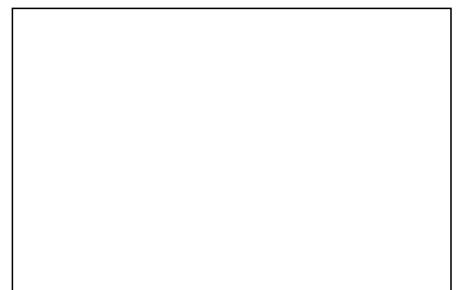
Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

Indestructible

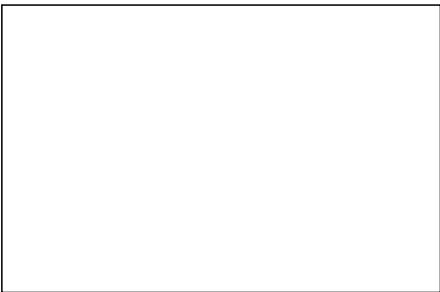
{T} : Ajoutez {C}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

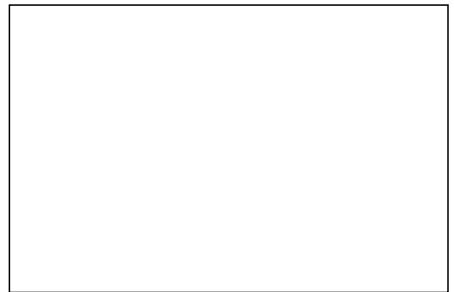
Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {R}.

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

Grand Fourneau



Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {R}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



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

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

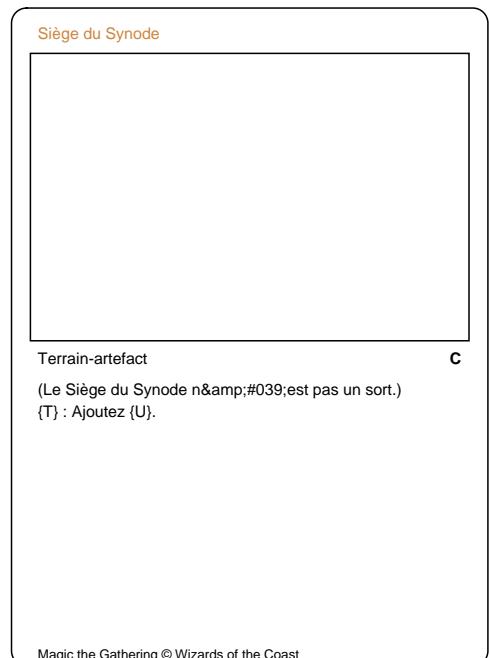
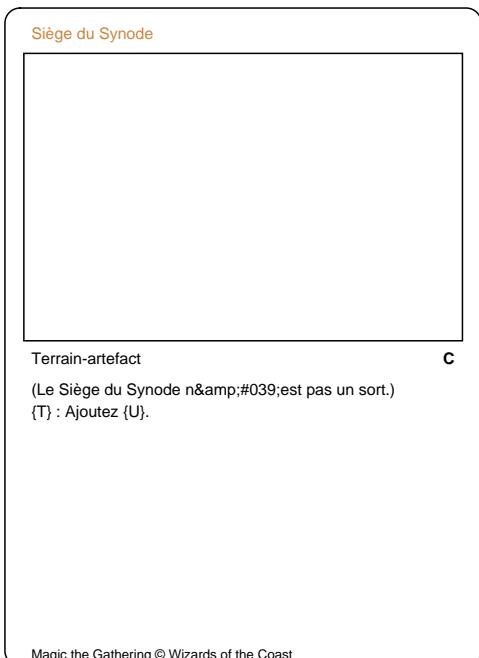
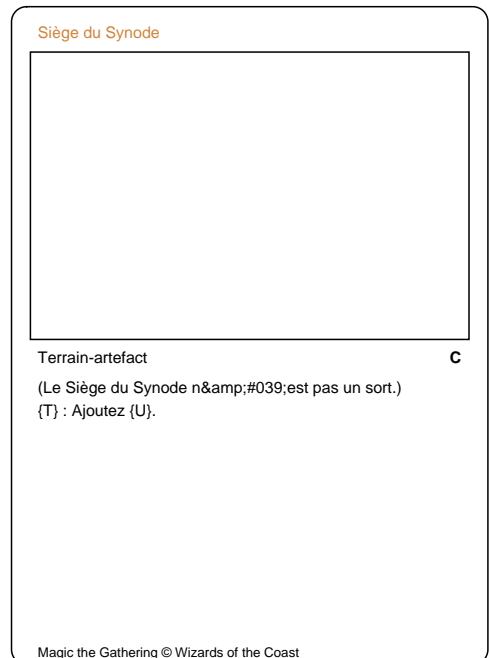
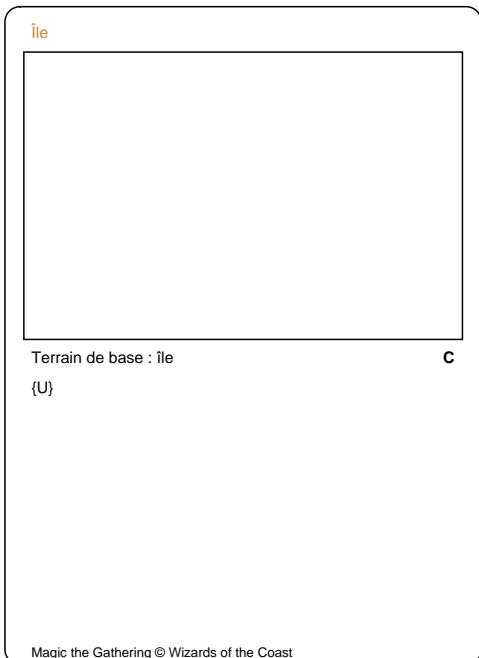


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



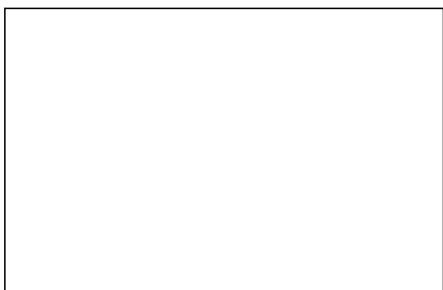
Terrain

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



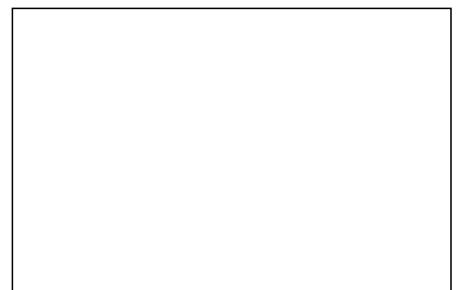
Terrain

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

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

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



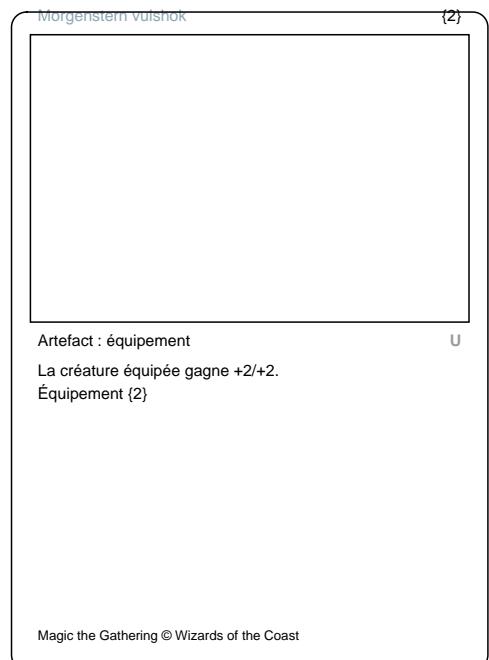
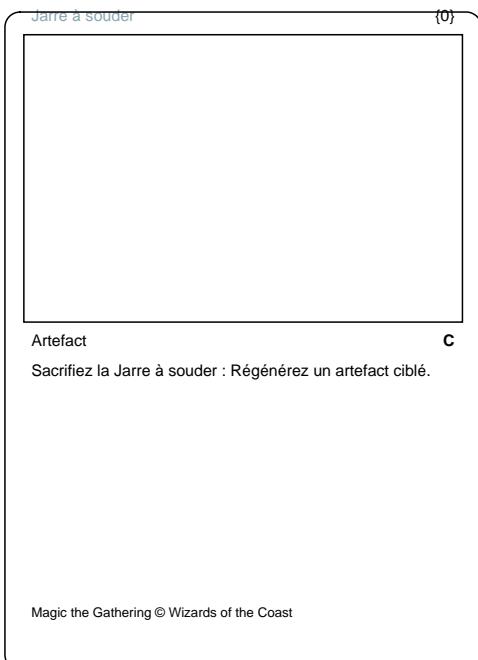
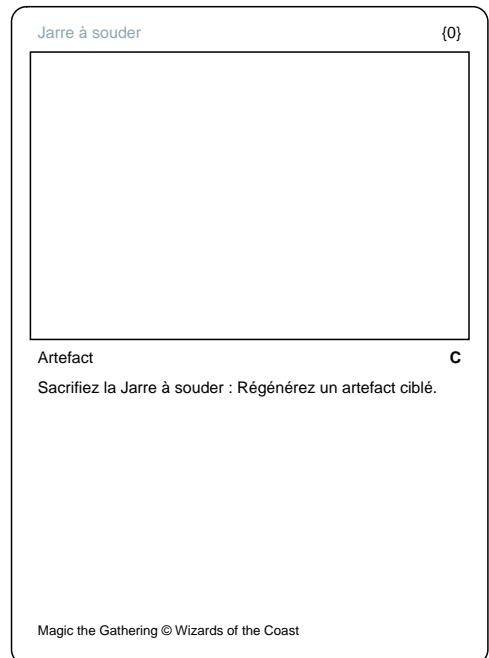
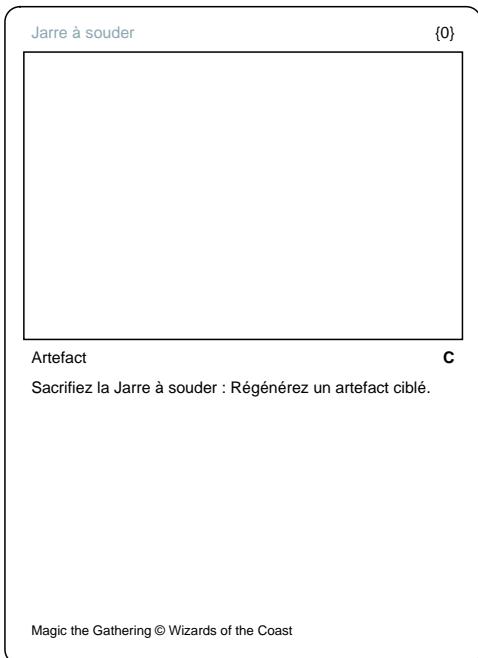
Artefact : équipement

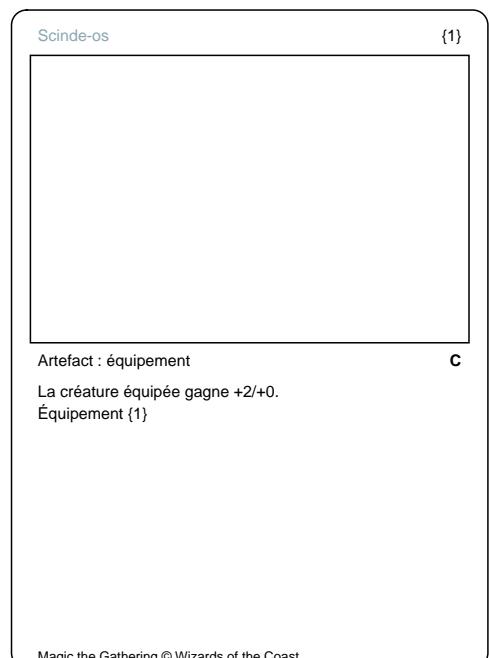
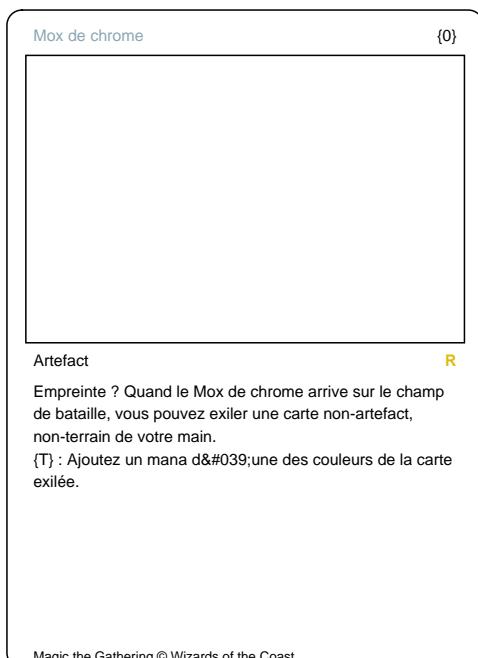
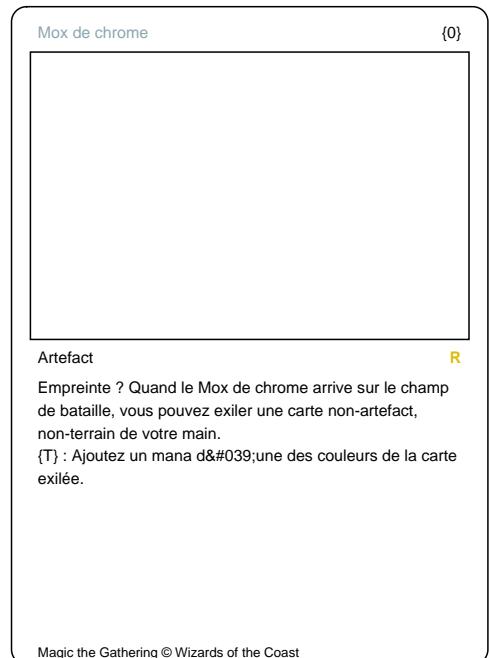
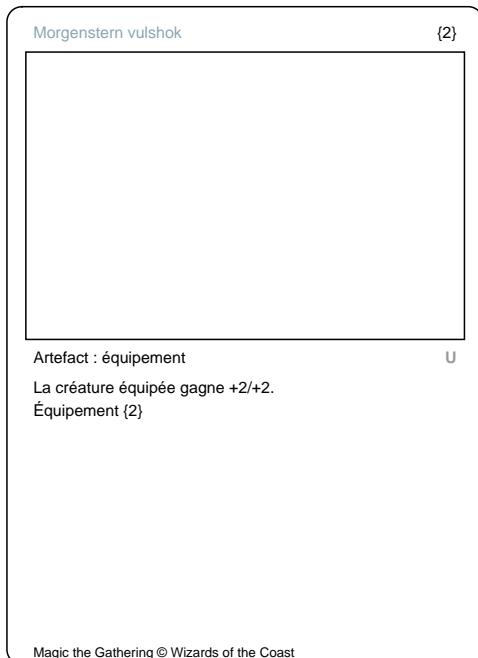
U

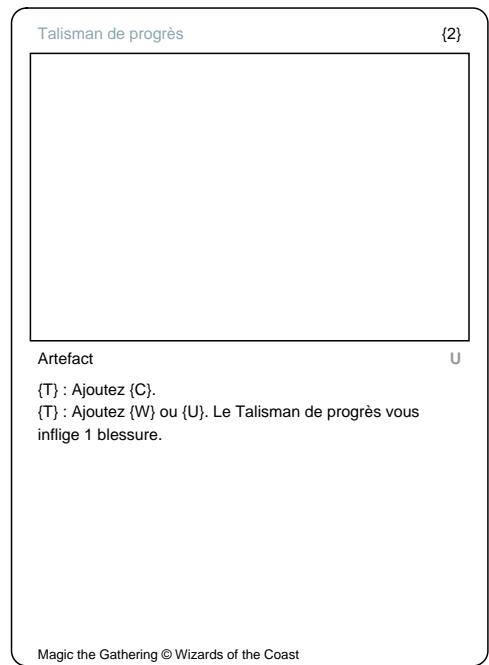
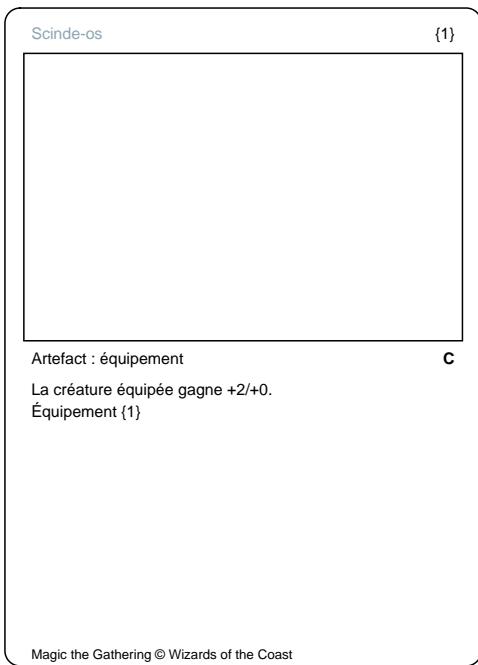
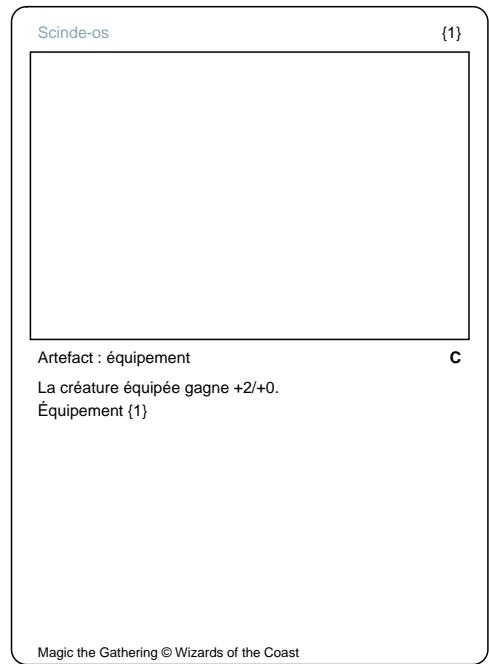
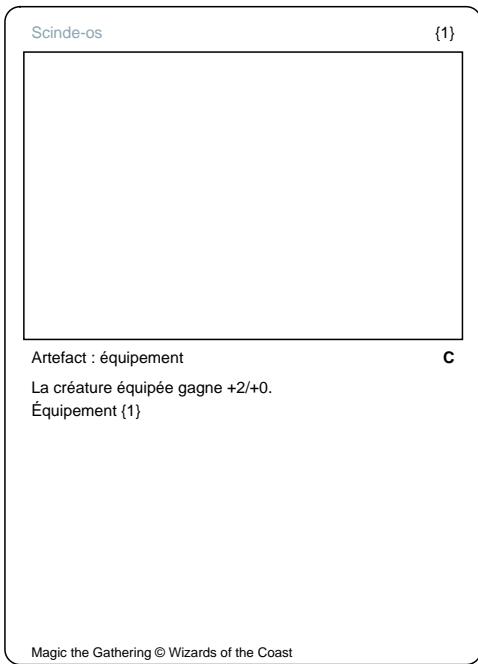
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

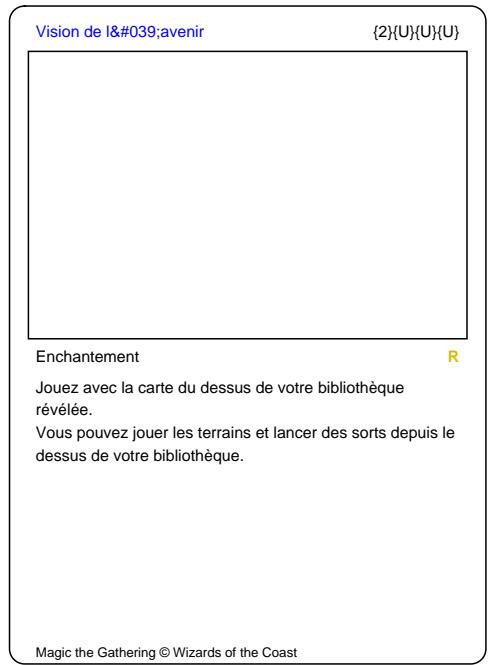
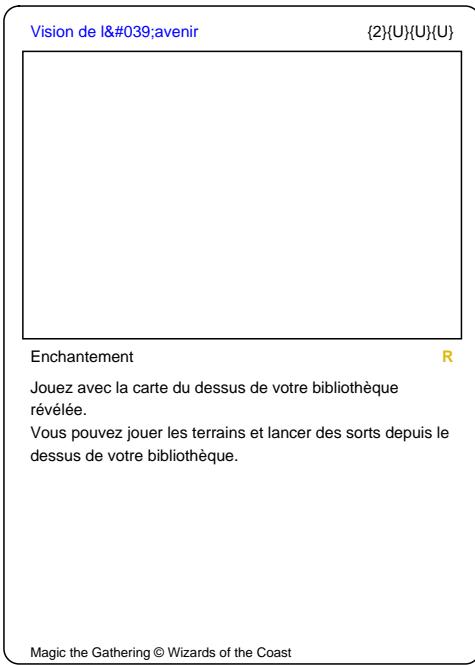
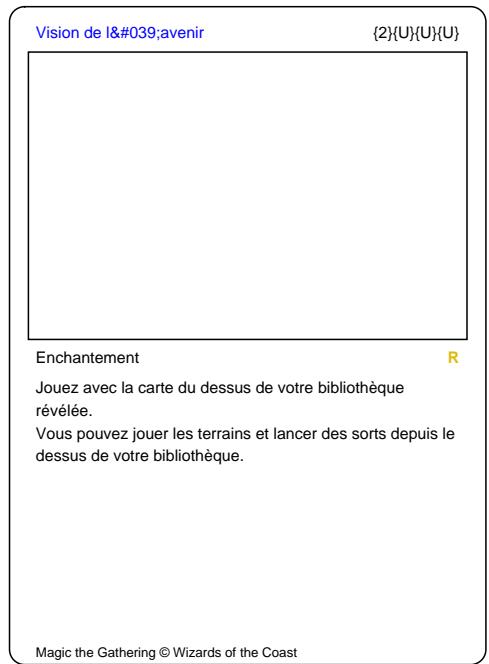
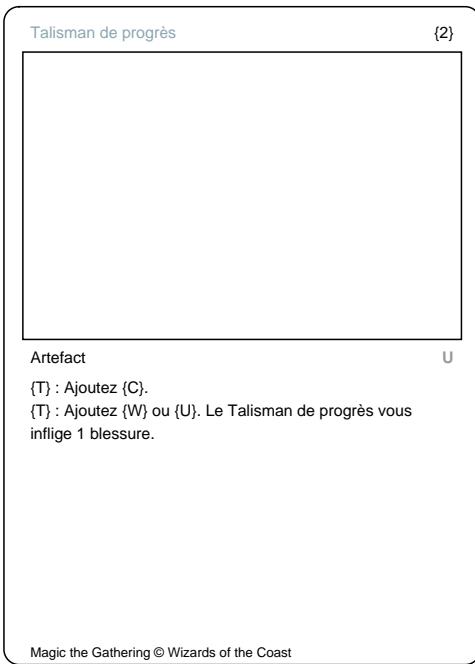
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

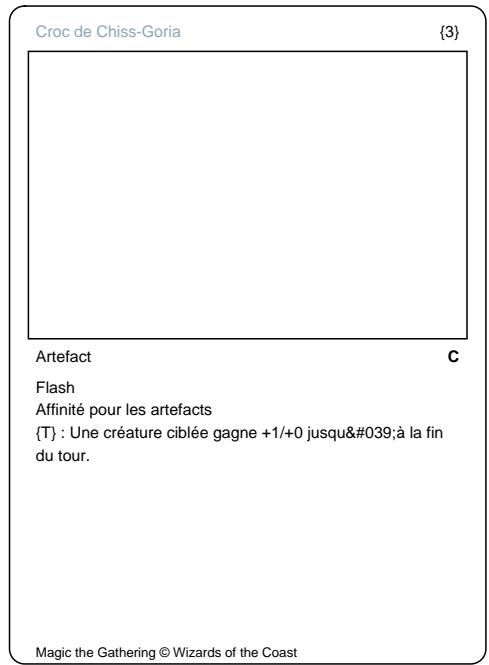
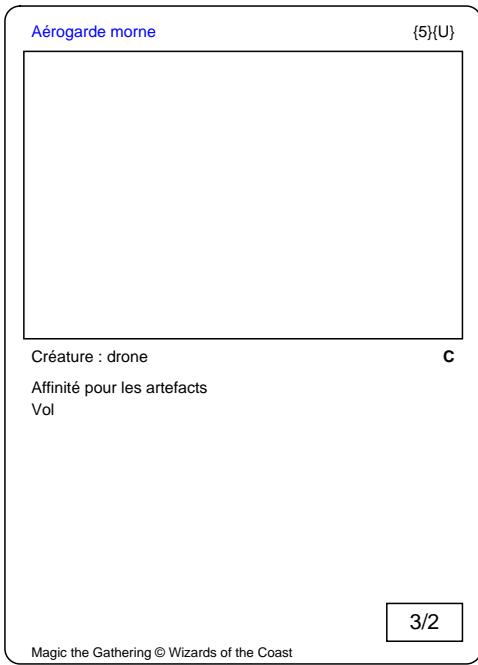
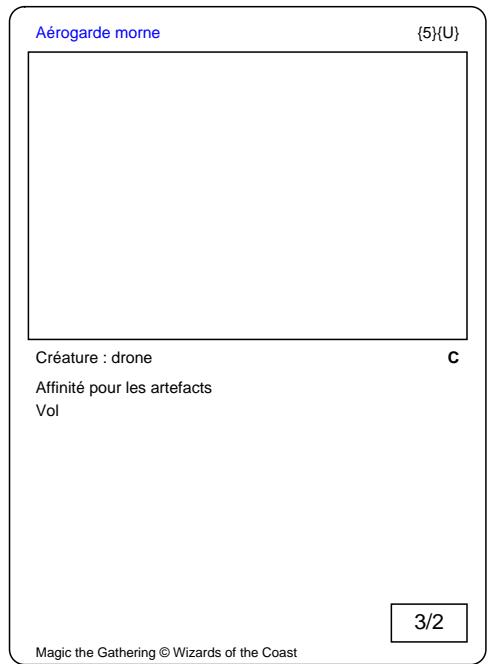
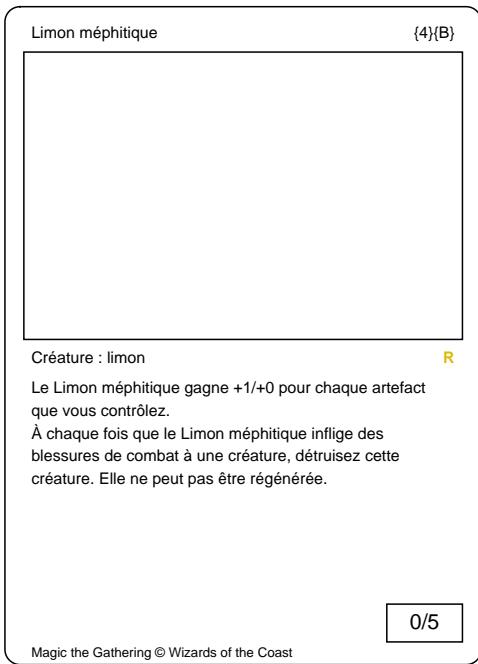
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





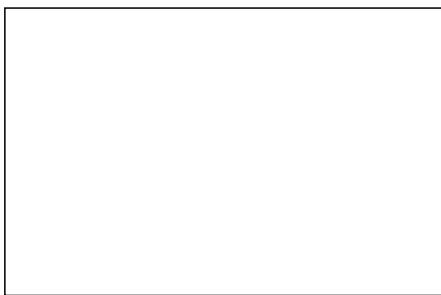






Croc de Chiss-Goria

{3}



Artifact

C

Flash

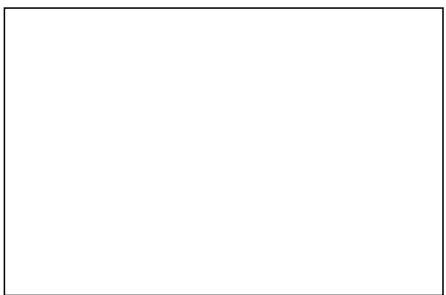
Affinité pour les artefacts

{T} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écaille de Chiss-Goria

{3}



Artifact

C

Flash

Affinité pour les artefacts

{T} : Une créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écaille de Chiss-Goria

{3}



Artifact

C

Flash

Affinité pour les artefacts

{T} : Une créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast