

Bosh, golem de fer {8}



Créature-artefact légendaire : golem R

Piétinement
 {3}{R}, sacrifiez un artefact : Bosh, golem de fer inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la valeur de mana de l'artefact sacrifié.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, golem d'argent {5}



Créature-artefact légendaire : golem R

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.
 {1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosh, golem de fer {8}



Créature-artefact légendaire : golem R

Piétinement
 {3}{R}, sacrifiez un artefact : Bosh, golem de fer inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la valeur de mana de l'artefact sacrifié.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, golem d'argent {5}



Créature-artefact légendaire : golem R

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.
 {1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, golem d'argent

{5}

Créature-artefact légendaire : golem **R**

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.

{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages

Terrain : site **C**

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages

Terrain : site **C**

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages

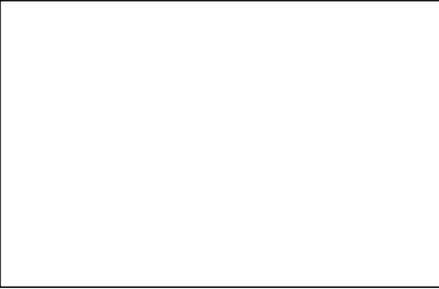
Terrain : site **C**

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

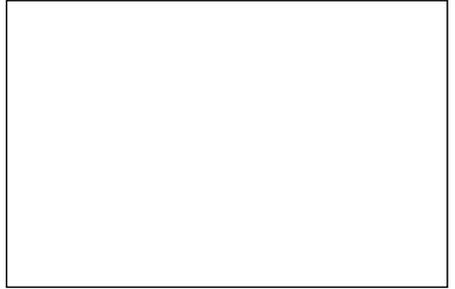
Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

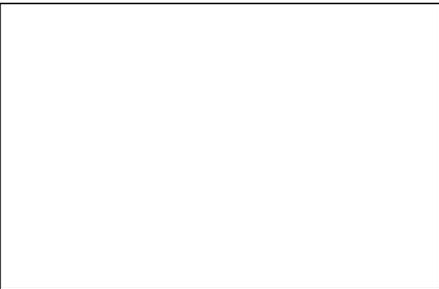
M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

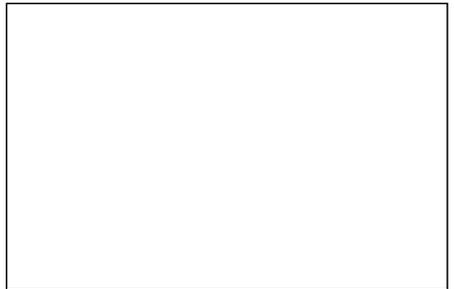
M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de sombracier

{9}



Artefact

M

Les artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de sombracier

{9}

Artefact

M

Les artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Héritage

{7}

Artefact légendaire

R

{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez un permanent ciblé.
Si L'Héritage devait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, révéléz L'Héritage et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Héritage

{7}

Artefact légendaire

R

{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez un permanent ciblé.
Si L'Héritage devait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, révéléz L'Héritage et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Héritage

{7}

Artefact légendaire

R

{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez un permanent ciblé.
Si L'Héritage devait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, révéléz L'Héritage et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Héritage

{7}



Artefact légendaire

R

{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez un permanent ciblé.
Si L'Héritage devait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, révélez L'Héritage et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prédateur, navire amiral

{5}



Artefact légendaire

R

{2} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{5}, {T} : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prédateur, navire amiral

{5}



Artefact légendaire

R

{2} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{5}, {T} : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail interplan

{6}



Artefact

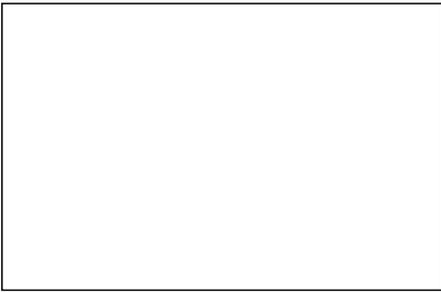
R

{6}, {T} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse

{6}



Artefact

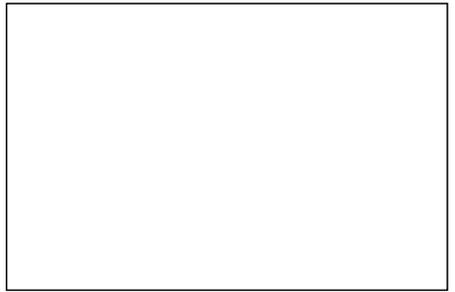
R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse

{6}



Artefact

R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse

{6}



Artefact

R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast