

Forge-acier auriok {1}{W}



Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseuriel {2}{W}



Créature : chat et chevalier C
Tant que le Jeune fauve chasseuriel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseuriel {2}{W}



Créature : chat et chevalier C
Tant que le Jeune fauve chasseuriel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseuriel {2}{W}



Créature : chat et chevalier C
Tant que le Jeune fauve chasseuriel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseuriel {2}{W}



Créature : chat et chevalier C
Tant que le Jeune fauve chasseuriel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse de glaive aurioko {W}



Créature : humain et soldat C

Tant que la Maîtresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse de glaive aurioko {W}



Créature : humain et soldat C

Tant que la Maîtresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse de glaive aurioko {W}



Créature : humain et soldat C

Tant que la Maîtresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse de glaive aurioko {W}



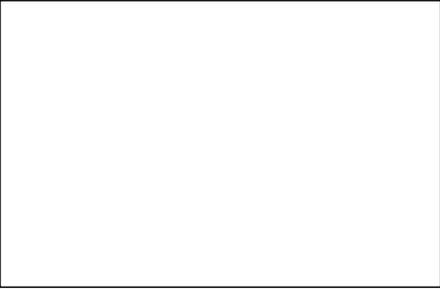
Créature : humain et soldat C

Tant que la Maîtresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shikari léonine {1}{W}



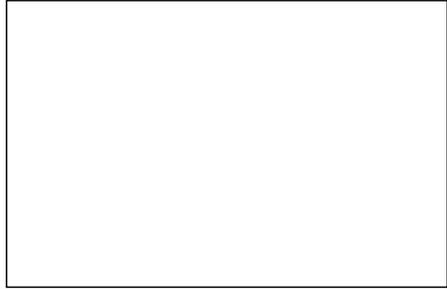
Créature : chat et soldat R

Vous pouvez activer les capacités d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier {W}

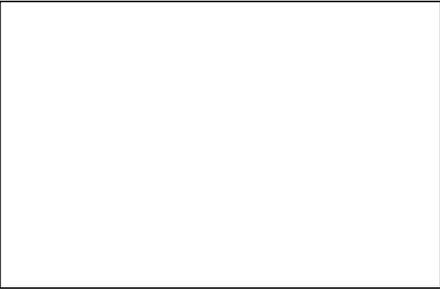


Rituel U

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

Shikari léonine {1}{W}



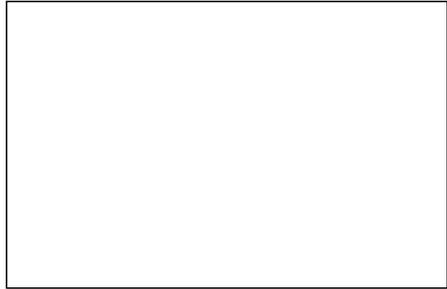
Créature : chat et soldat R

Vous pouvez activer les capacités d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

2/2

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

Nexus des scintimites

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de Kaldra {4}



Artefact légendaire : équipement R

Les équipements appelés Épée de Kaldra, Bouclier de Kaldra et Heaume de Kaldra ont l'indestructible.
La créature équipée a l'indestructible.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimeterre léonin {1}

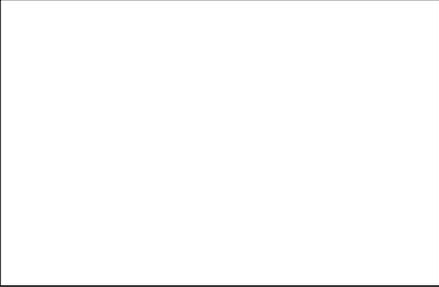


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimeterre léonin {1}

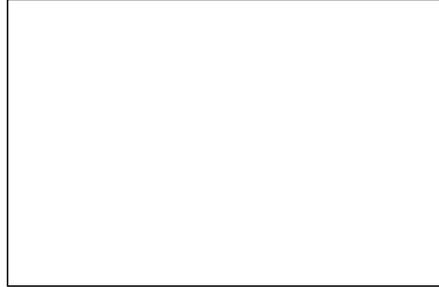


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimeterre léonin {1}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière léonin

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1.

Équipement {1}

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

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

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

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

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 de Kaldra

{4}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +5/+5.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à une créature, exilez cette créature. (Ne l'exilez que si elle est encore sur le champ de bataille.)

Équipement {4}

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 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

Heaume de Kaldra

{3}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée à l'initiative, le piétinement et la célérité.

{1} : Si vous contrôlez les équipements appelés Heaume de Kaldra, Épée de Kaldra et Bouclier de Kaldra, créez Kaldra, un jeton de créature légendaire 4/4 incolore Avatar. Attachez-lui ces équipements.

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

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

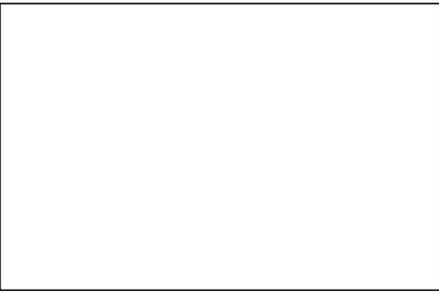
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

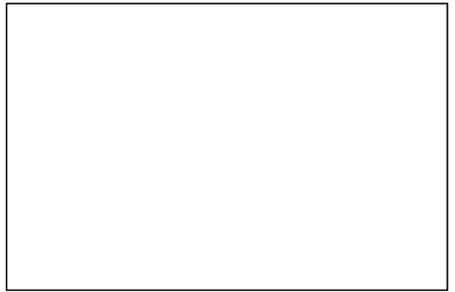
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la mémoire

{2}



Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes.

Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

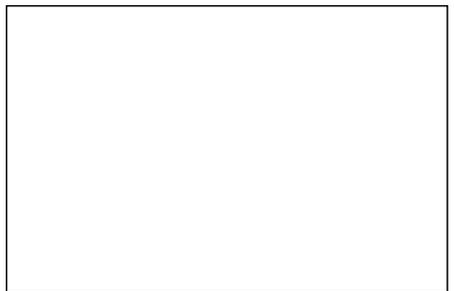
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la mémoire

{2}



Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes.

Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la mémoire {2}



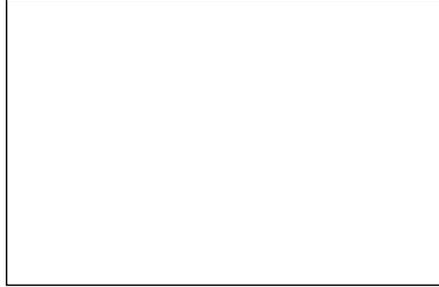
Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



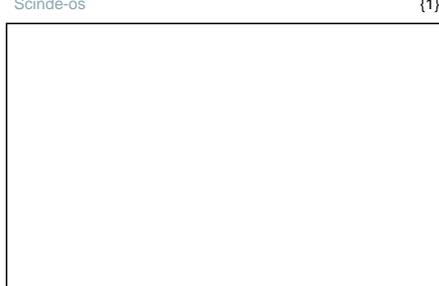
Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



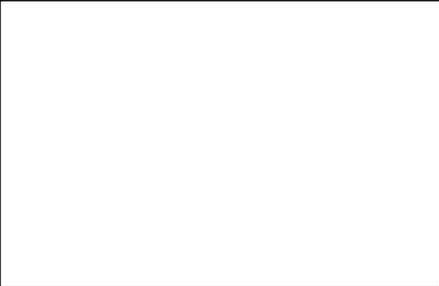
Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

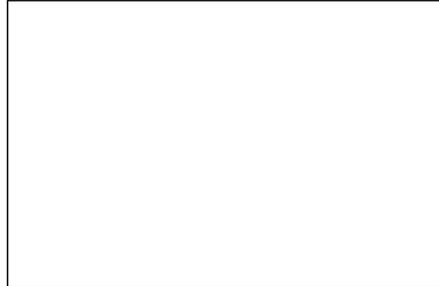
Scinde-os {1}



Artefact : équipement C
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}

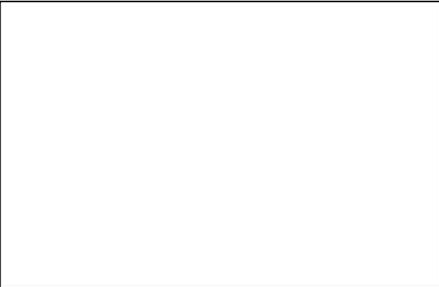


Créature-artefact : myr U
Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}

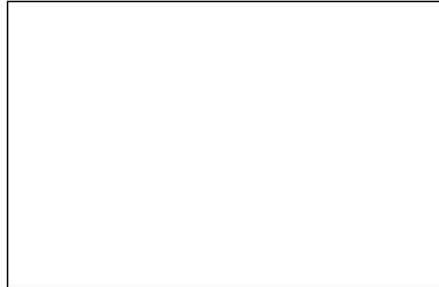


Créature-artefact : myr U
Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}

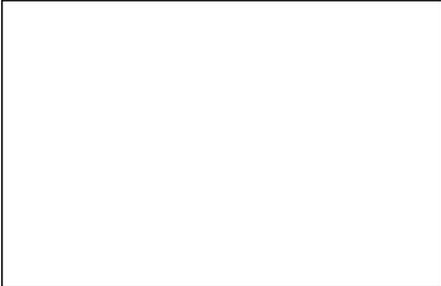


Créature-artefact : myr U
Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

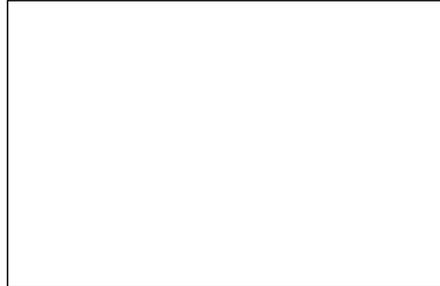
Jarre à souder {0}



Artefact C
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}



Artefact C
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}



Artefact C
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

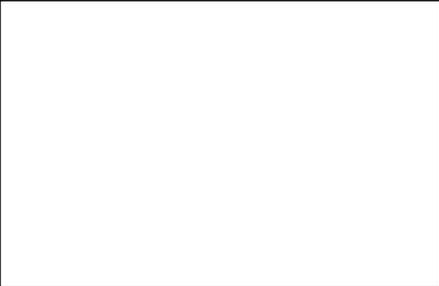
Jarre à souder {0}



Artefact C
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

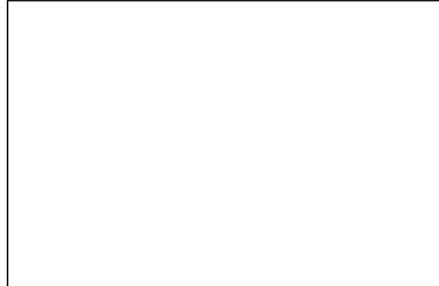
Arrestation {2}{W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

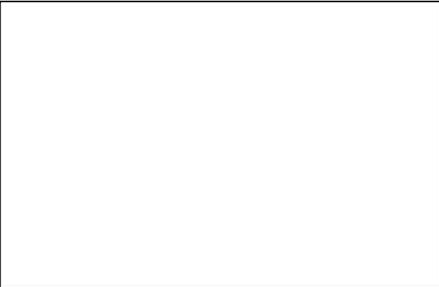
Arrestation {2}{W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

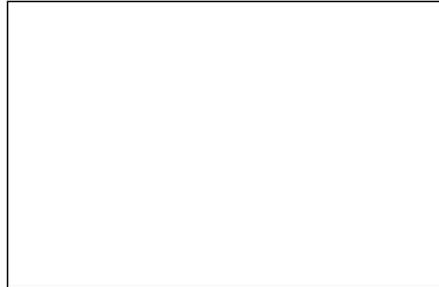
Arrestation {2}{W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation {2}{W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

