

Golem de rasoirs

{6}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les plaines

Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de rasoirs

{6}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les plaines

Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de rasoirs

{6}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les plaines

Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de rasoirs

{6}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les plaines

Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat yotien

{3}

Créature-artefact : soldat

C

Vigilance

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat yotien

{3}

Créature-artefact : soldat

C

Vigilance

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat yotien

{3}

Créature-artefact : soldat

C

Vigilance

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat yotien

{3}

Créature-artefact : soldat

C

Vigilance

1/4

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

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

Rôdeuse chassesciel

{2}{W}

Créature : chat et chevalier

C

Vol, vigilance

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeuse chassesciel

{2}{W}

Créature : chat et chevalier

C

Vol, vigilance

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeuse chassesciel

{2}{W}

Créature : chat et chevalier

C

Vol, vigilance

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeuse chassesciel

{2}{W}

Créature : chat et chevalier

C

Vol, vigilance

1/3

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

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

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

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

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

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

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

Acier sculpteur

{3}

Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard-soleil léonin

{2}

Artefact

R

{1}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier sculpteur

{3}

Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelets vulshoks

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +4/+2 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelets vulshoks

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +4/+2 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelets vulshoks

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +4/+2 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelets vulshoks

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +4/+2 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais de guerre greffé

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois que le Harnais de guerre greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais de guerre greffé

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.

À chaque fois que le Harnais de guerre greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}

Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque empyrée

{2}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque empyrée

{2}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os{1}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os{1}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os{1}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os{1}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

