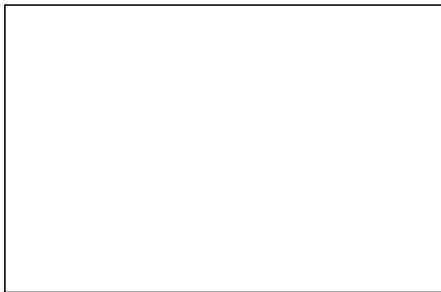


Adjuration des pensées

{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

Adjuration des pensées

{4}{U}



Rituel

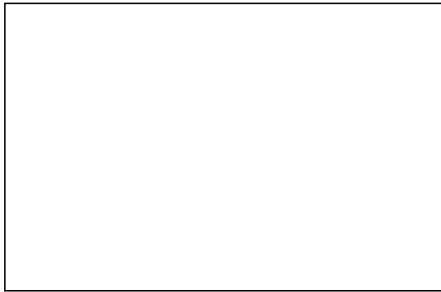
C

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

Adjuration des pensées

{4}{U}

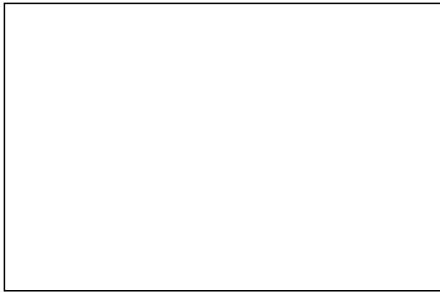


Rituel

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

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

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



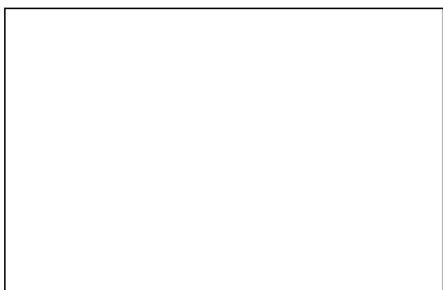
Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



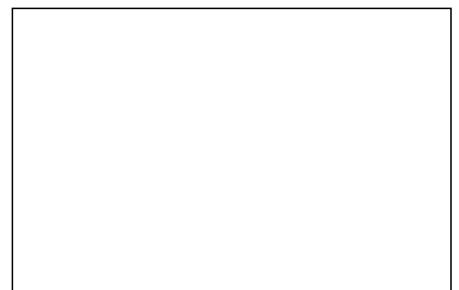
Terrain-artefact

{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

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

U

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

Siège du Synode



Terrain-artefact

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)
{T} : Ajoutez {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



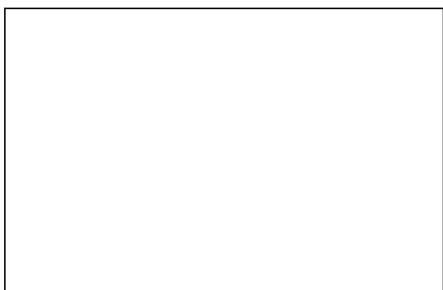
Terrain

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



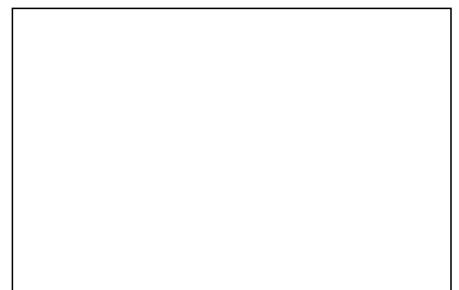
Terrain

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



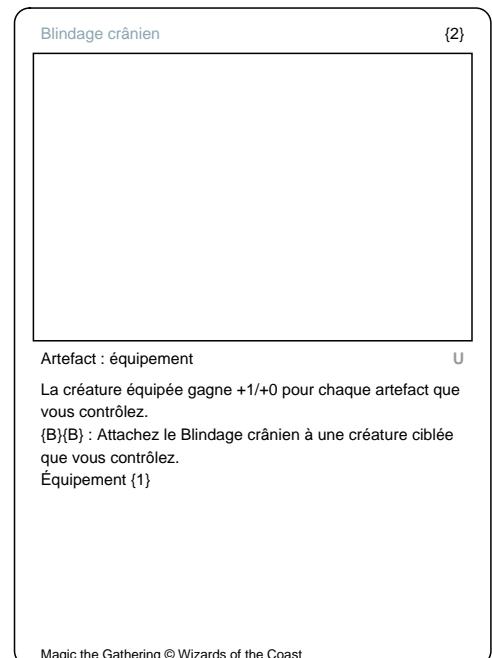
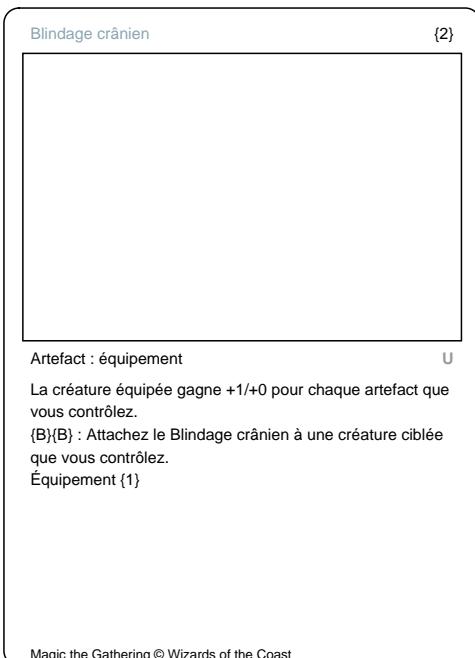
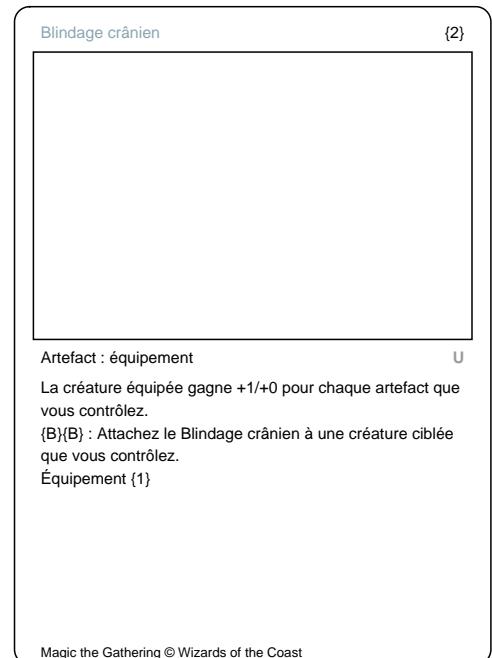
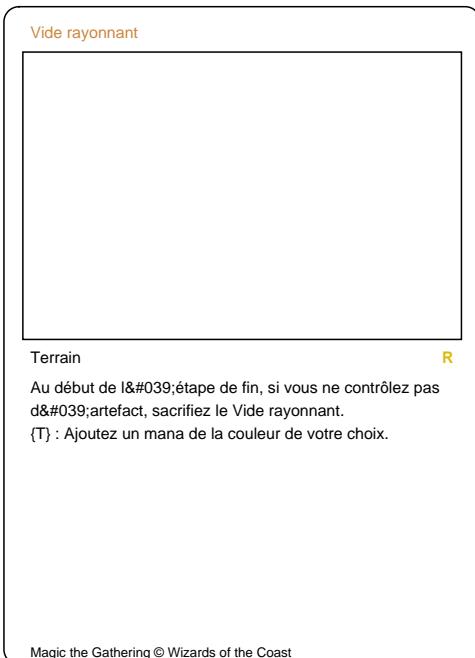
Terrain

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.

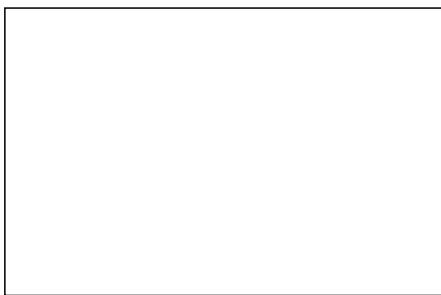
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Blindage crânien

{2}



Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

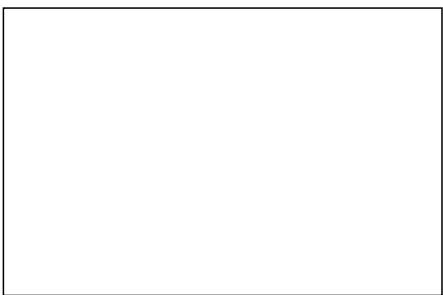
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artifact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artifact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artifact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}

Artifact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}

Artifact

R

Au moment où cet artefact arrive, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel. Les sorts que vous lancez du type choisi coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}

Artifact

R

Au moment où cet artefact arrive, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel. Les sorts que vous lancez du type choisi coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}

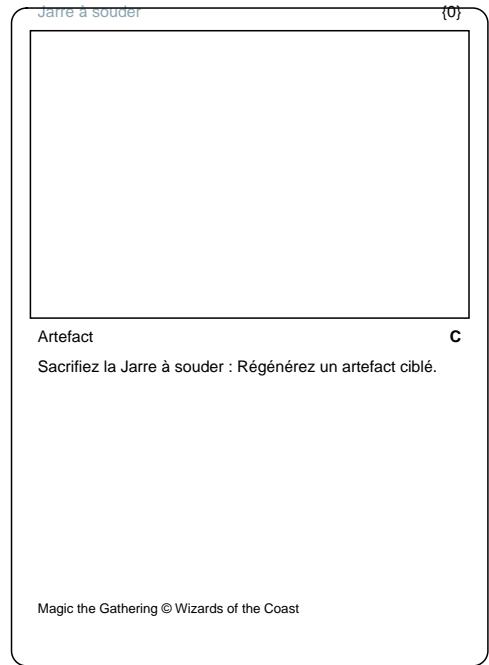
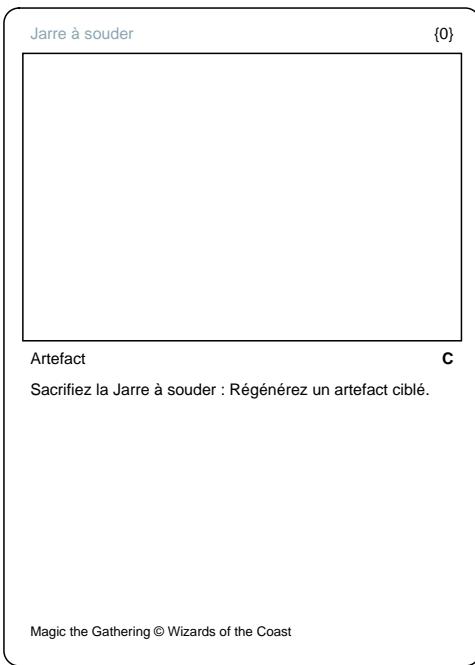
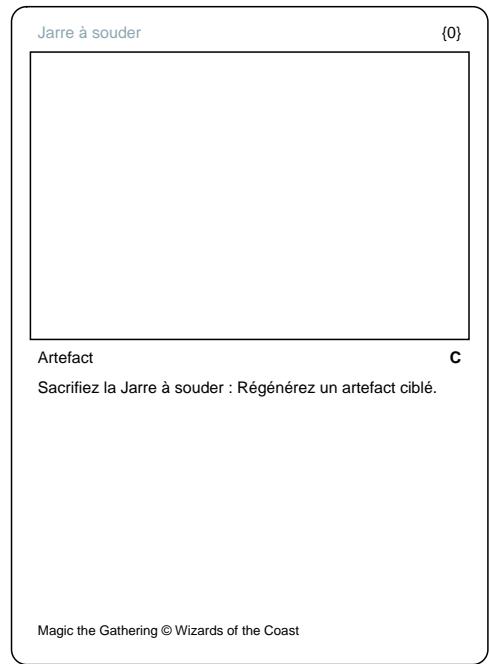
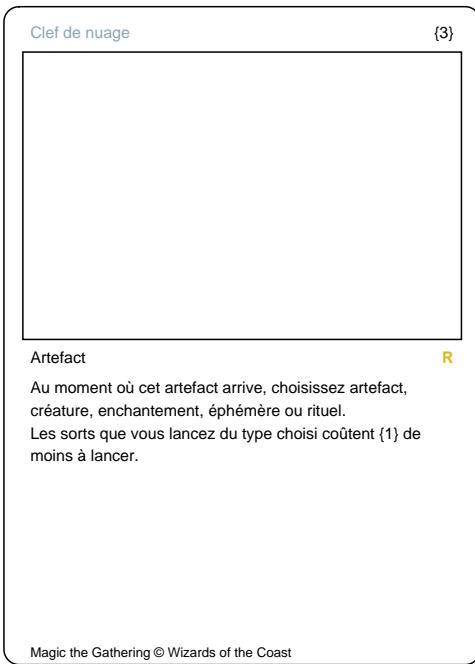
Artifact

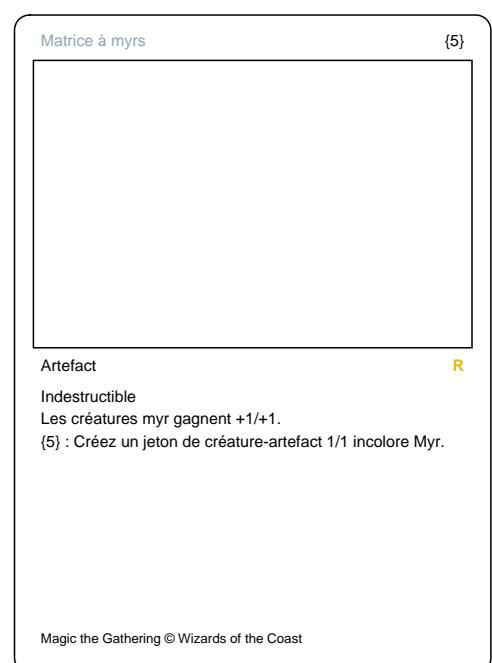
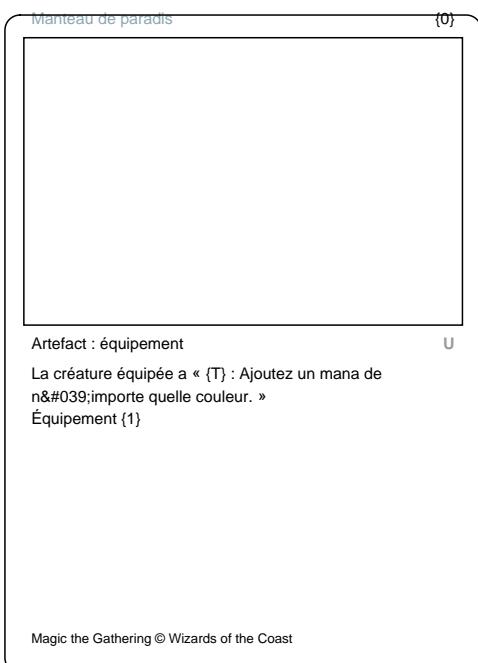
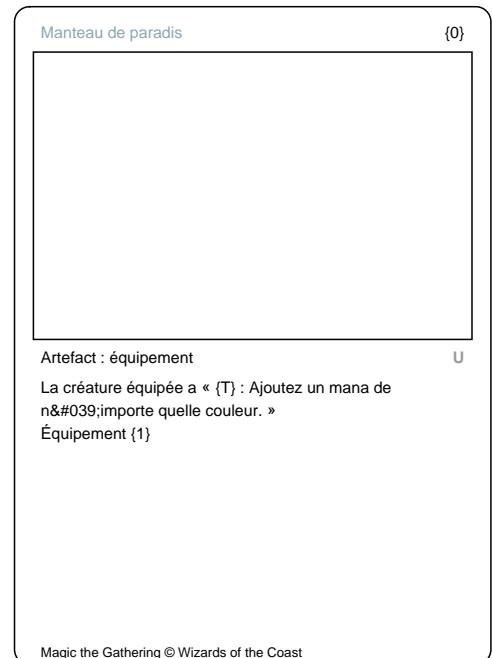
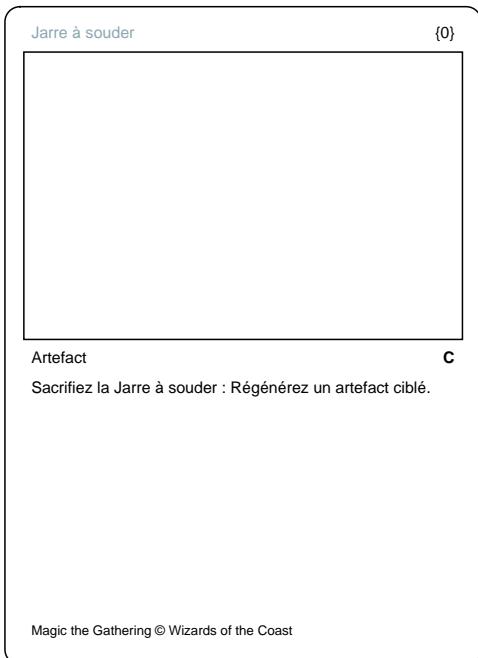
R

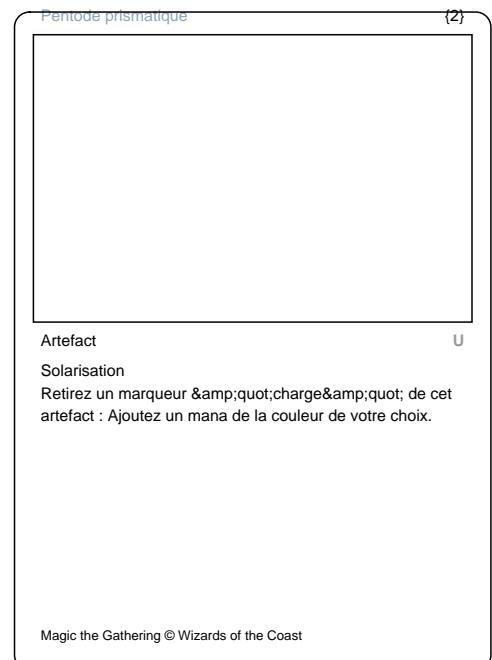
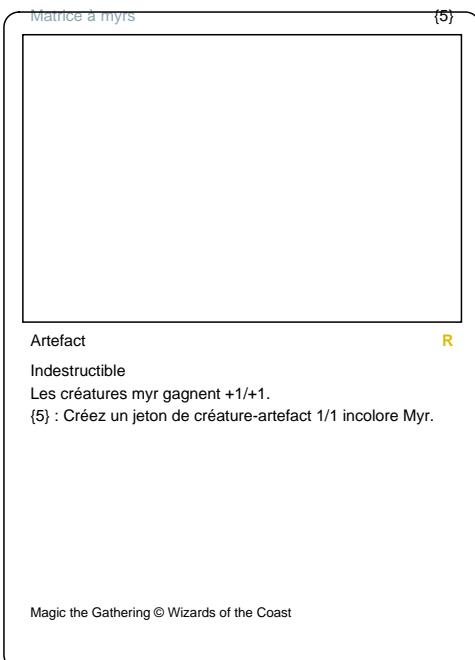
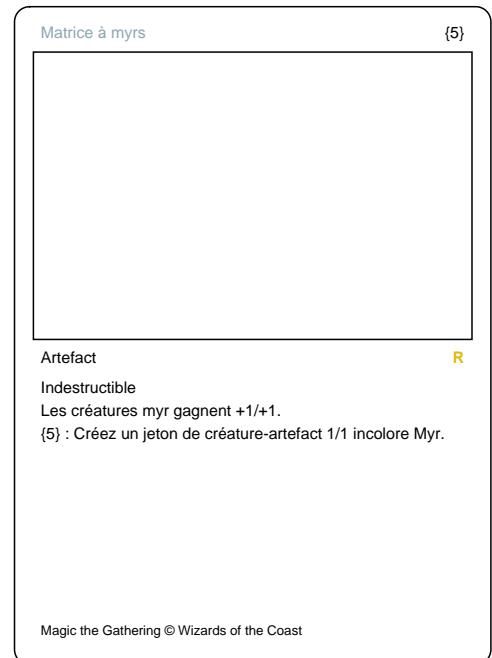
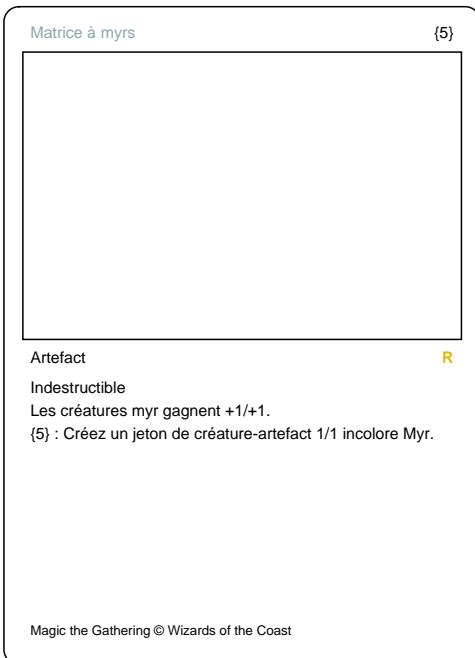
Au moment où cet artefact arrive, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel. Les sorts que vous lancez du type choisi coûtent {1} de moins à lancer.

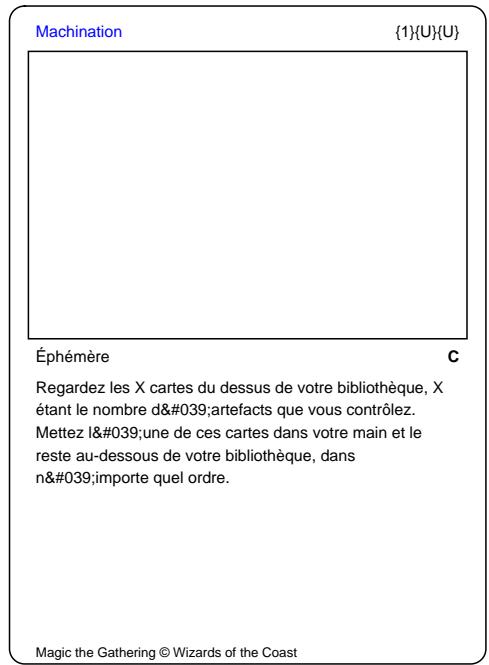
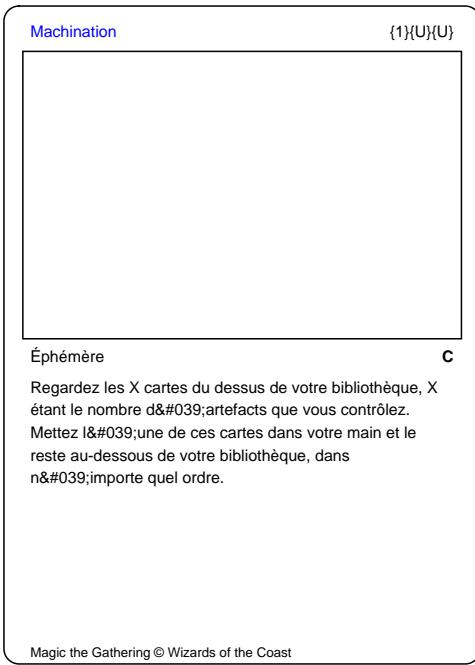
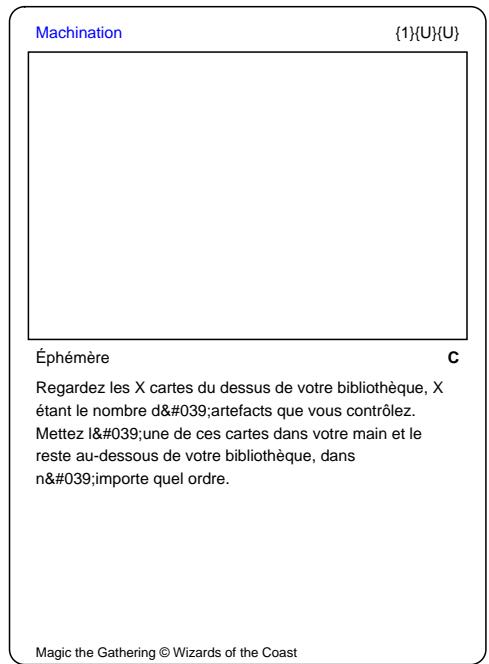
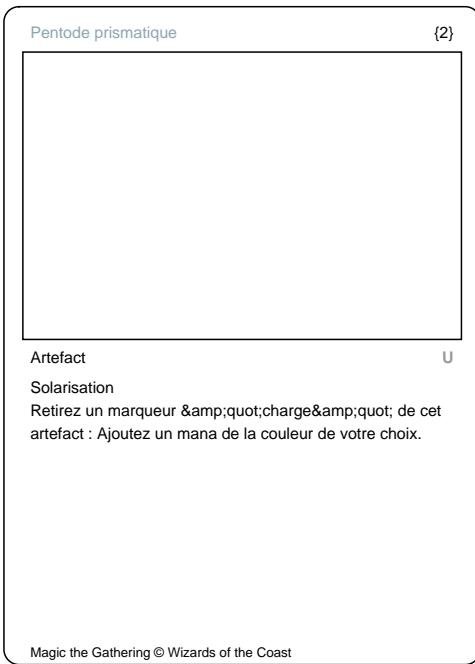
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



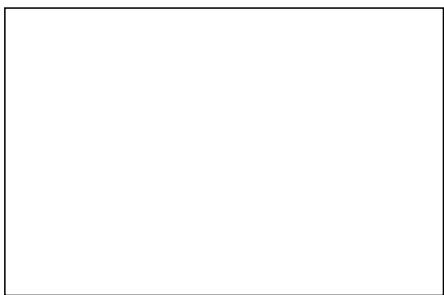






Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.
Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast