

Batteuse arsenal

{2}{WB}{U}



Créature-artefact : construction

C

Au moment où la Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler n'importe quel nombre d'autres cartes d'artefact de votre main. La Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque carte révélée de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de poussière de verre

{3}{W}{U}



Créature-artefact : golem

U

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Carcasse de poussière de verre gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Recyclage {WU} ({WU}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse arsenal

{2}{WB}{U}



Créature-artefact : construction

C

Au moment où la Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler n'importe quel nombre d'autres cartes d'artefact de votre main. La Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque carte révélée de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de poussière de verre

{3}{W}{U}



Créature-artefact : golem

U

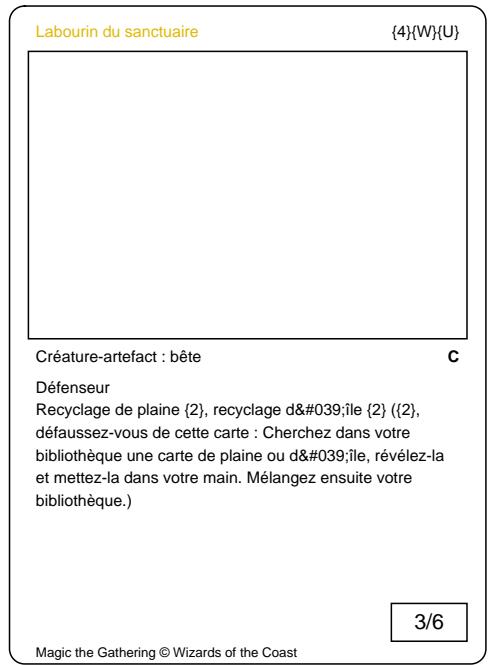
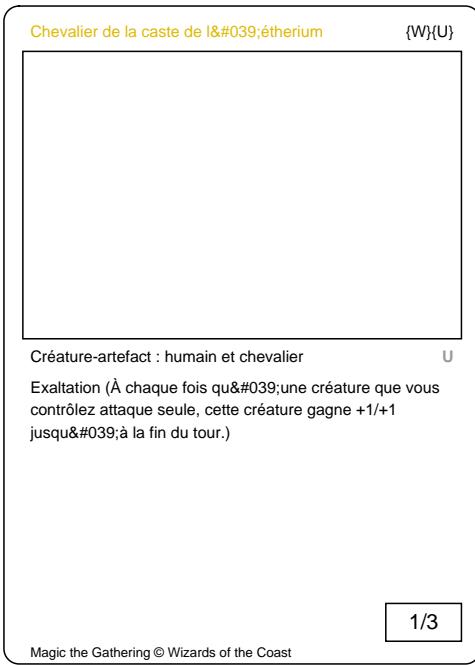
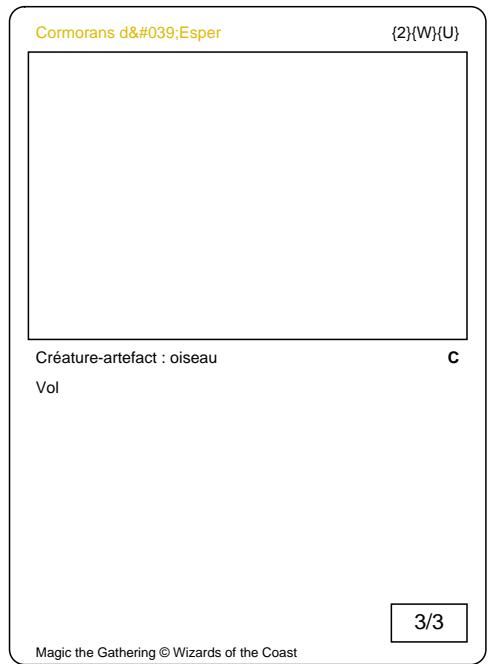
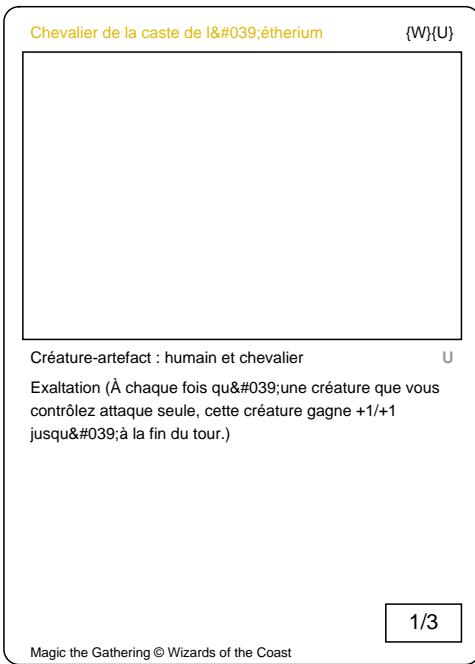
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Carcasse de poussière de verre gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Recyclage {WU} ({WU}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

3/4

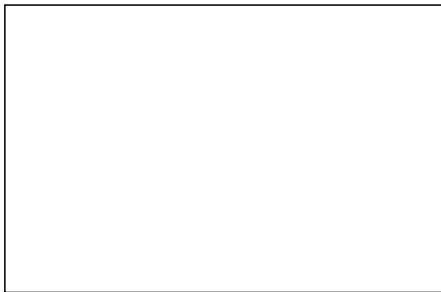
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Labourin du sanctuaire

{4}{W}{U}



Créature-artefact : bête

C

Défenseur

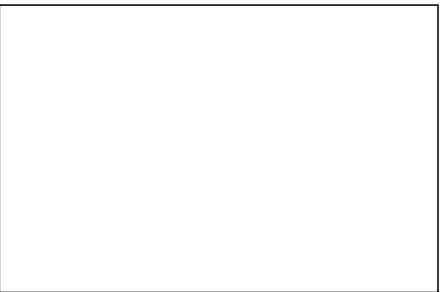
Recyclage de plaine {2}, recyclage d'île {2} ((2), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronémancien aveugle

{1}{W}{U}



Créature : oiseau et sorcier

R

Vol

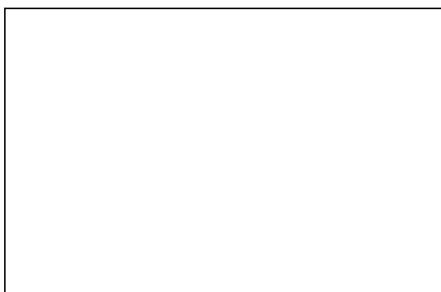
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « plume » sur une créature ciblée. Si vous faites ainsi, cette créature a une force et une endurance de base de 3/1 et elle a le vol tant qu'elle a un marqueur « plume » sur elle.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni

{1}{W}{U}



Créature : mur

U

Défenseur, vol

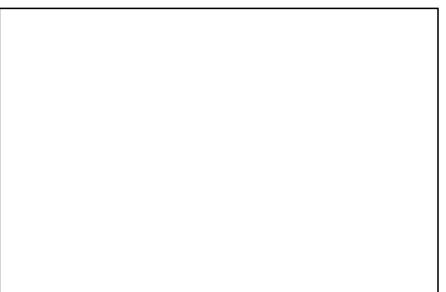
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baiser de l'Amesha

{4}{W}{U}



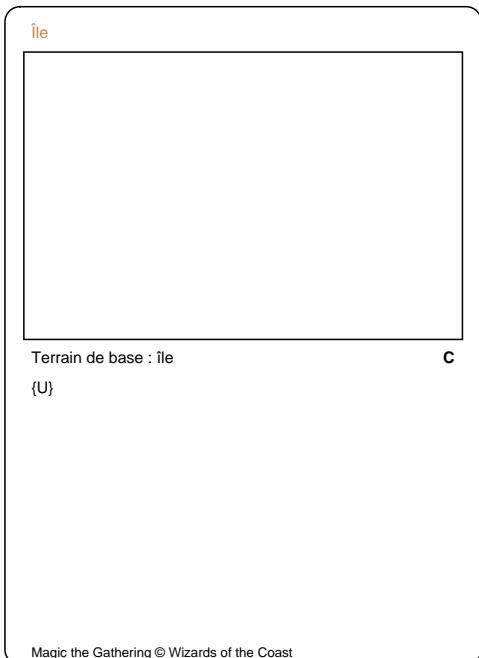
Rituel

U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie et pioche deux cartes.

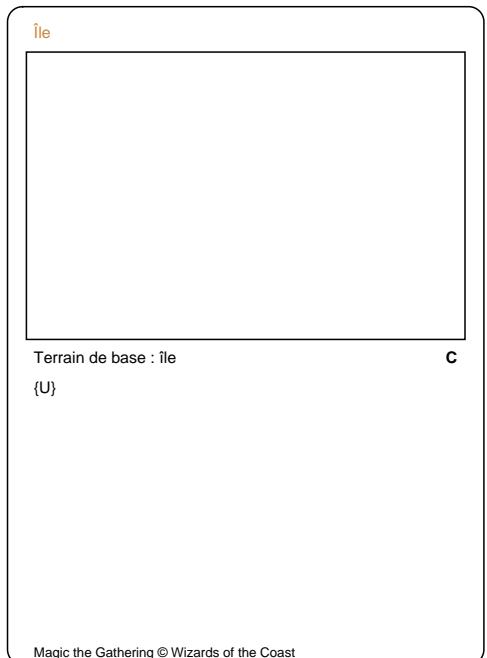
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



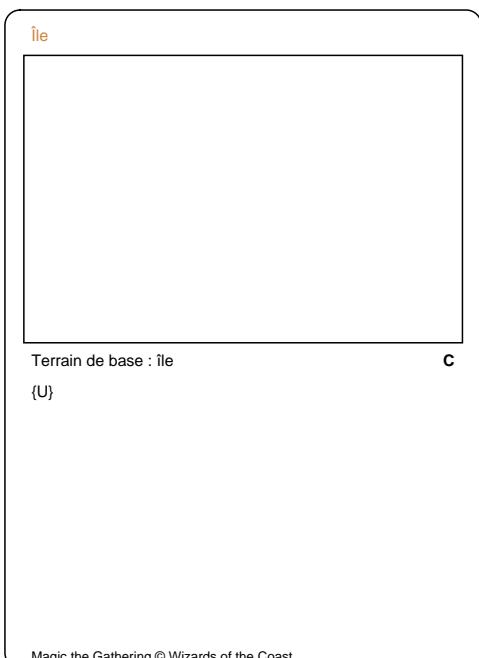
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



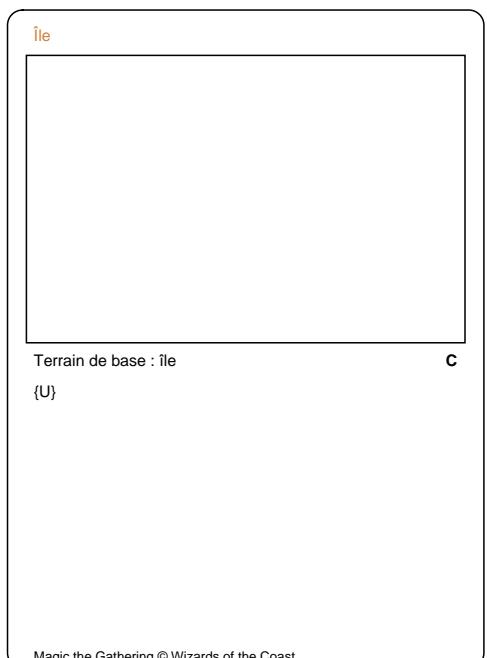
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

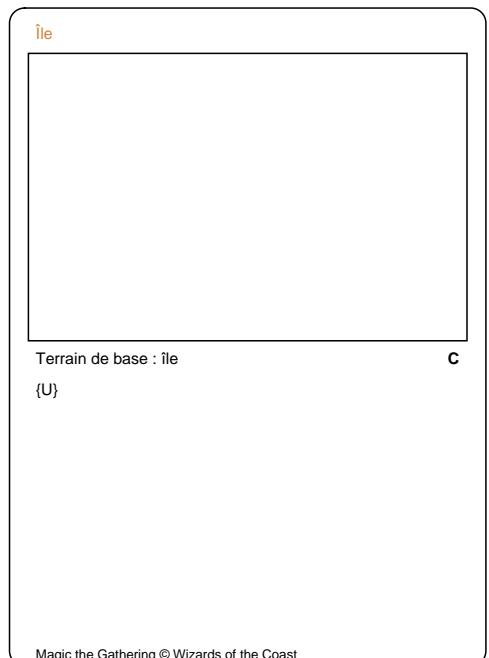
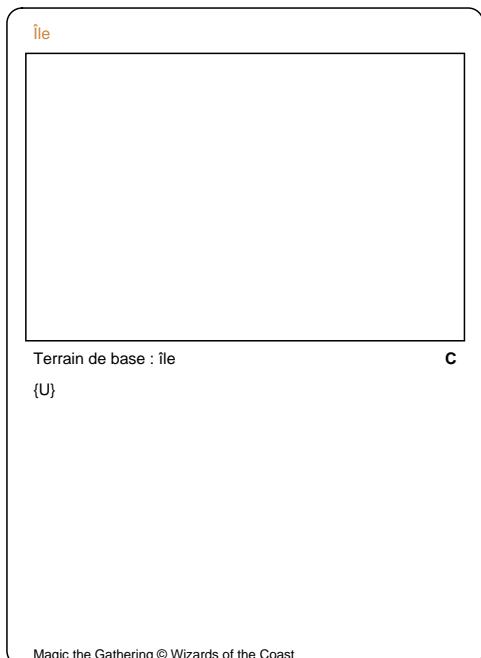
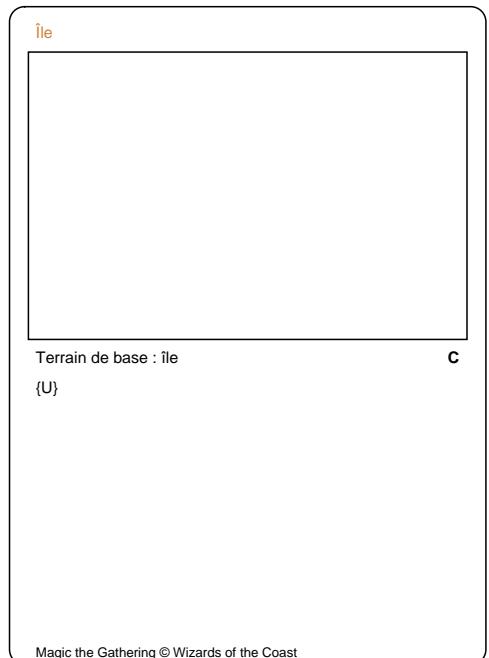
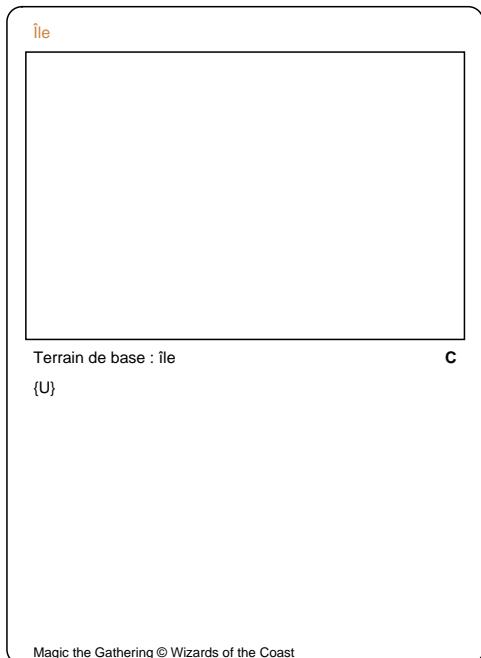
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



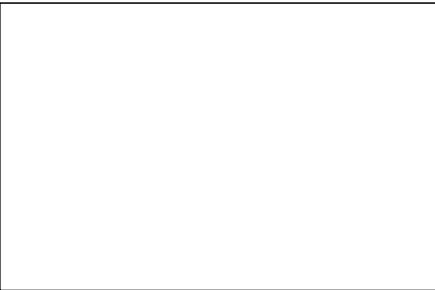
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Immensité terramorphe



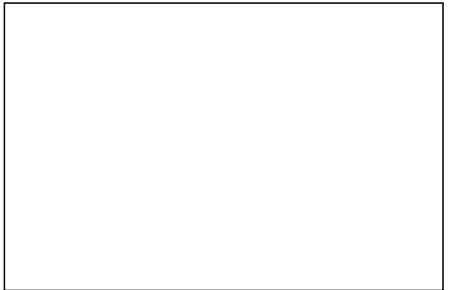
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



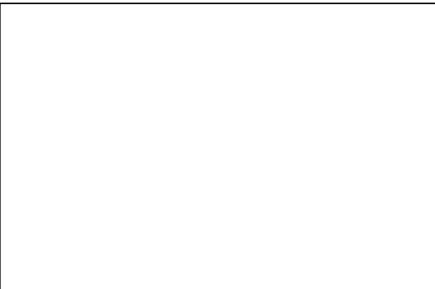
Terrain de base : plaine

C

</center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



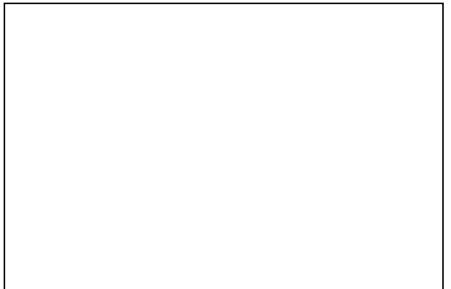
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

</center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}

Artifact : équipement

U

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

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poudre de protomatière

{2}{U}

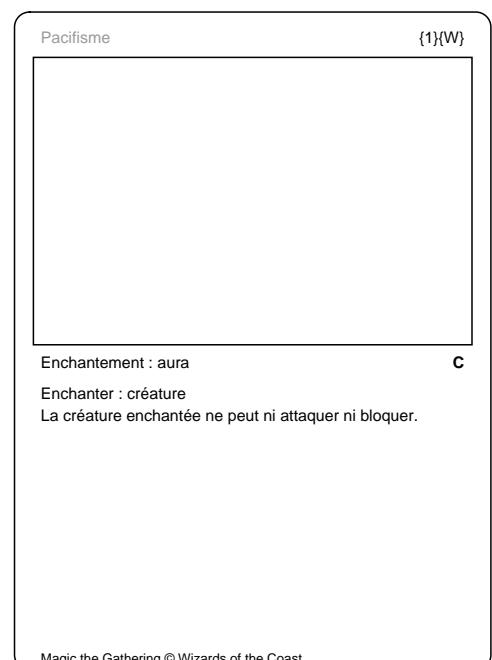
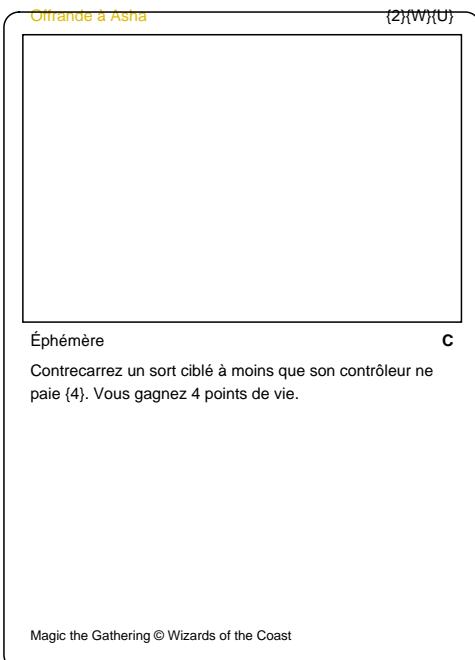
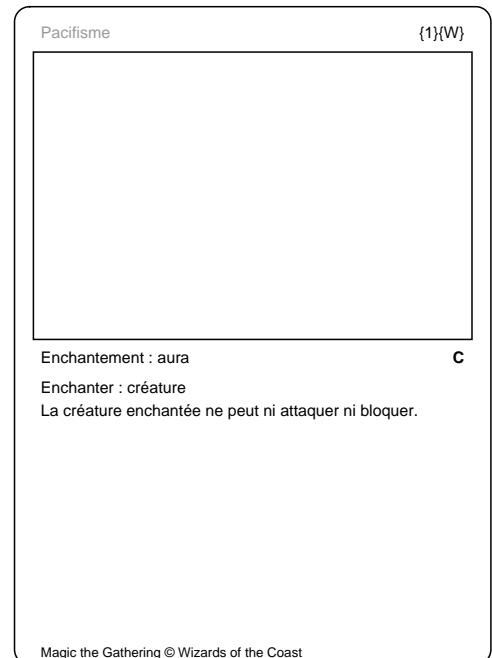
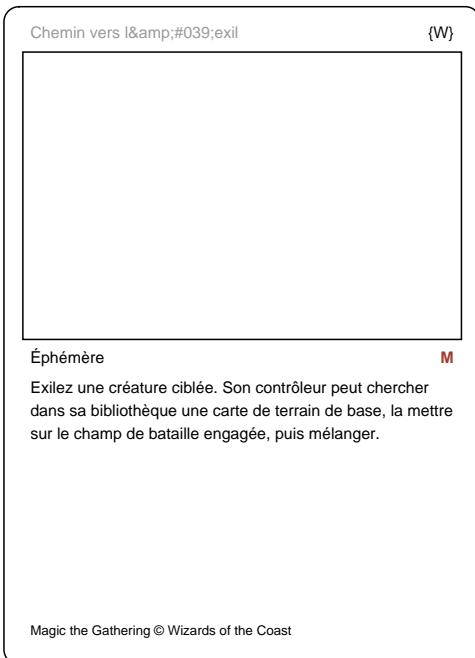
Artifact

U

{4}{W}, {T}, sacifiez la Poudre de protomatière : Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Faveur du meneur d'orage

{2}{W}{U}



Enchantement

C

Sacrifiez la Faveur du meneur d'orage : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.
Cascade

Magic the Gathering © Wizards of the Coast