Escouflenfer d'acier {6}

Créature-artefact : dragon R

Vol
{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon phantasmatique {2}{U}{U}

Créature : dragon et illusion U

Vol
Quand le Dragon phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem précurseur {5}

Créature-artefact : golem R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon phantasmatique {2}{U}{U}

Créature : dragon et illusion U

Vol
Quand le Dragon phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon phantasmatique {2}{U}{U}

Créature : dragon et illusion U

Vol
Quand le Dragon phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand architecte {1}{U}{U}

Créature : vedalken et artificier **R**

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{U} : La créature-artefact ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand architecte {1}{U}{U}

Créature : vedalken et artificier **R**

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{U} : La créature-artefact ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique {1}{U}

Créature : illusion **R**

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère à ergots {2}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et mécanoptère **C**

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère à ergots {2}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et mécanoptère **C**

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère à ergots {2}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et mécanoptère **C**

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère à ergots {2}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et mécanoptère **C**

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U}

Créature : ours et illusion **C**

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U}

Créature : ours et illusion **C**

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U}

Créature : ours et illusion **C**

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U}

Créature : ours et illusion **C**

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'irréel {U}{U}

Créature : humain et sorcier R

Les créatures Illusion que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}

Créature-artefact : phyrexian et soldat C

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}

Créature-artefact : phyrexian et soldat C

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}

Créature-artefact : phyrexian et soldat C

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}

Créature-artefact : phyrexian et soldat **C**

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site **C**

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site **C**

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site **C**

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site **C**

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain **R**

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental {3}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental {3}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental {3}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental {3}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commando neurok {1}{U}{U}

Créature : humain et gredin U

Linceul
À chaque fois que le Commando neurok inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commando neurok {1}{U}{U}

Créature : humain et gredin U

Linceul
À chaque fois que le Commando neurok inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commando neurok {1}{U}{U}

Créature : humain et gredin U

Linceul
À chaque fois que le Commando neurok inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commando neurok {1}{U}{U}

Créature : humain et gredin U

Linceul
À chaque fois que le Commando neurok inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître voleur {2}{U}{U}

Créature : humain et gredin U

Quand le Maître voleur arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de l'artefact ciblé tant que vous contrôlez le Maître voleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître voleur {2}{U}{U}

Créature : humain et gredin U

Quand le Maître voleur arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de l'artefact ciblé tant que vous contrôlez le Maître voleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître voleur {2}{U}{U}

Créature : humain et gredin U

Quand le Maître voleur arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de l'artefact ciblé tant que vous contrôlez le Maître voleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque {1}{U}{U}

Éphémère **C**

Art des métaux ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts. Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de givre {2}{U}

Éphémère **C**

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de givre {2}{U}

Éphémère **C**

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast