

Ange de platine
{7}

Créature-artefact : ange
M

Vol
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier
{2}

Créature-artefact : construction
R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin myr
{7}

Créature-artefact : myr
C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion gravé
{3}

Créature-artefact : soldat
R

Arts des métaux ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de pestacier {12}

Créature-artefact : phyrexian et golem M
 Piétinement, infection, indestructible
 Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer d'airain {3}

Créature-artefact : myr U
 {T} : Attachez un équipement ciblé que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}

Créature-artefact : djaggernaut U
 Piétinement
 À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.
 Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine {8}

Créature-artefact : golem M
 Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de mycosynthèse
{11}

Créature-artefact : golem
R

Affinité pour les artefacts
Les sorts de créature-artefact que vous lancez ont l'affinité pour les artefacts.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite
{0}

Créature-artefact : construction
U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-forgeron de Kuldotha
{5}

Créature-artefact : construction
R

{T}, sacrifiez trois artefacts : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer
{2}

Créature-artefact : myr
C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium

{3}

Créature-artefact : myr

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr scintillant

{3}

Créature-artefact : myr

U

Flash

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur

{1}

Créature-artefact : parasite

U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père des myrs

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentavus

{7}

Créature-artefact : construction

R

Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.

{1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr

{7}

Créature-artefact : myr et construction

R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle

{6}

Créature-artefact : construction

R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de scories

{R}

Créature : phyrexian et construction

R

La force et l'endurance du Fielleux de scories sont chacune égales au nombre de cartes d'artefact dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasseur escouflenfer

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

{1}{R} : L'Embrasseur escouflenfer gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable

{2}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Art des métaux ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen léonin
{W}

Créature : chat et clerc
C

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kemba, kha régente
{1}{W}{W}

Créature légendaire : chat et clerc
U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat pour chaque équipement attaché à Kemba, kha régente.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de rutilance
{W}

Créature : oiseau
C

Vol

Quand le Faucon de rutilance arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître épisseur
{3}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier
U

Quand le Maître épisseur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les créatures Golem que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes
{W}

Créature : humain et clerc
U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier
{W}{W}

Créature : humain et chevalier
R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Art des métaux ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre
{1}{W}

Créature : kor et artificier
R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jor Kadeen, le Triomphant
{3}{R}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier
R

Initiative

Art des métaux ? Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+0 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair commotionnant

{3}{R}{R}

Rituel

C

L'Éclair commotionnant inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
Art des métaux ? Si vous contrôlez au moins trois artefacts, les créatures contrôlées par ce joueur ou par le contrôleur de ce planeswalker ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
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

Croisée de Kabira

Terrain

C

La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



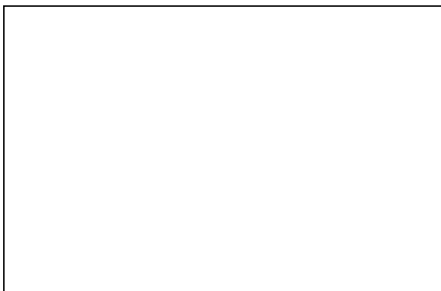
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



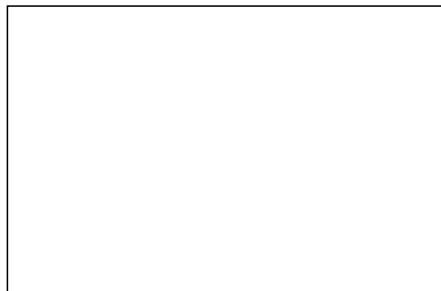
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



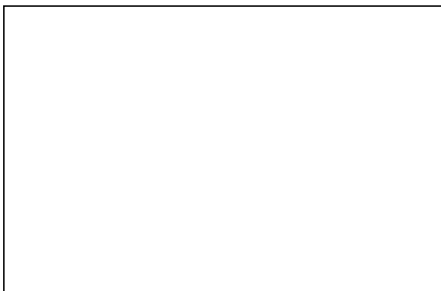
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



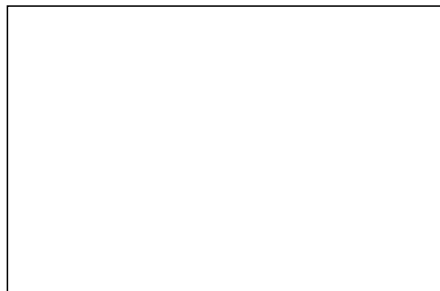
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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
{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

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
{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

Solcastel, forteresse de la Légion

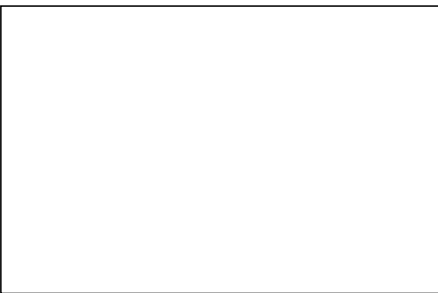
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{2}{R}{W}, {T} : Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aimant de culbute

{3}



Artefact

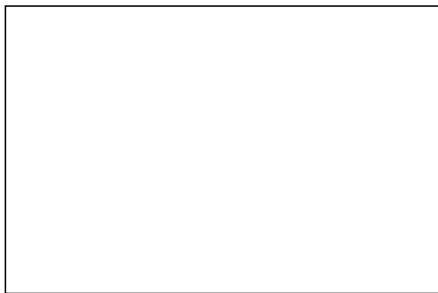
U

L'Aimant de culbute arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».
{T}, retirez un marqueur « charge » de l'Aimant de culbute : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : 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

Battecrâne

{5}



Artefact : équipement

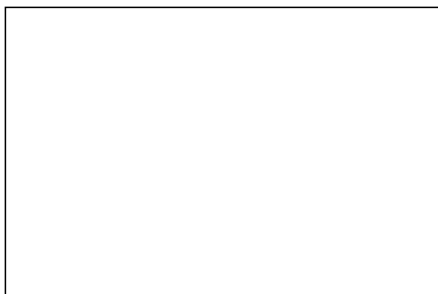
M

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +4/+4 et a la vigilance et le lien de vie.
{3} : Renvoyez la Battecrâne dans la main de son propriétaire.
Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}

Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capote de mort des nims

{2}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux

{4}

Artefact

M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux :
Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}

Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs

{5}

Artefact

R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effigie fragile

{1}

Artefact

R

{4}, {T}, exiliez l'Effigie fragile : Exiliez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé voltaïque

{1}

Artefact

U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

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 de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagéz tous les terrains que vous contrôlez.

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

Forge à titans

{3}



Artefact

R

{3}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Forge à titans.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » de la Forge à titans :
Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grappin

{4}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a la double initiative.
À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez faire qu'une créature ciblée la bloque ce tour-ci si possible.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manalithe

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre Ioxodon

{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

Mémorial d'Akroma

{7}

Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse chimérique

{X}

Artefact

R

La Masse chimérique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.

{1} : Jusqu'à la fin du tour, la Masse chimérique devient une créature-artefact Construction avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « charge » sur elle. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante

{2}

Artefact

U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.

{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire des Loyales légions

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort blanc, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire des Loyales légions.

{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire des Loyales légions : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr pour chaque marqueur « charge » sur le Reliquaire des Loyales légions.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman immaculé

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine à myrs

{5}

Artefact

R

{T} : Créez un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr.
{T}, engagez cinq myrs dégagés que vous contrôlez :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature
Myr, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle
cible.
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la
place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédier

{W}

Éphémère

U

Engagez une créature ciblée.
Art des métaux ? Si vous contrôlez au moins trois artefacts,
exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de matraque

{2}{R}

Enchantement

R

Chaque artefact non-créature, non-équipement est un équipement avec équipement {X} et « La créature équipée gagne +X/+0 », X étant la valeur de mana de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier trempé

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Relique sacrée

{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Relique sacrée.
Retirez cinq marqueurs « quête » de la Quête de la Relique sacrée et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, mettez-la sur le champ de bataille, attachez-la à une créature que vous contrôlez, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

