

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

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

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

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraine

{4}

Créature-artefact : grenouille

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraine{4}

Créature-artefact : grenouilleC

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraine{4}

Créature-artefact : grenouilleC

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraine{4}

Créature-artefact : grenouilleC

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère{0}

Créature-artefact : mécanoptèreU

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc

{2}

Créature-artefact : insecte

C

Vol
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc

{2}

Créature-artefact : insecte

C

Vol

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc

{1}

Créature-artefact : construction

C

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc

{2}

Créature-artefact : insecte

C

Vol

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc

{1}

Créature-artefact : construction

C

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc

{1}

Créature-artefact : construction

C

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage vedalken

{2}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible

{1}{U}

Créature : humain et gremlin

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible

{1}{U}

Créature : humain et gremlin

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible

{1}{U}

Créature : humain et gremlin

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible

{1}{U}

Créature : humain et gredin

U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

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

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

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}

Rituel

M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

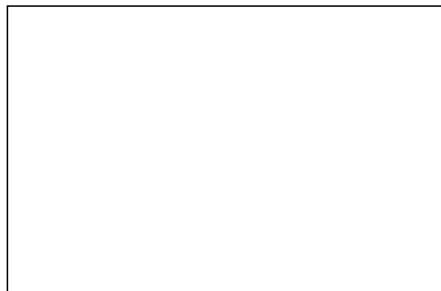
U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}

Artefact : 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

Blindage crânien

{2}

Artefact : 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

Blindage crânien

{2}

Artefact : 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

Blindage crânien

{2}

Artefact : 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

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}

Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}

Artefact

C

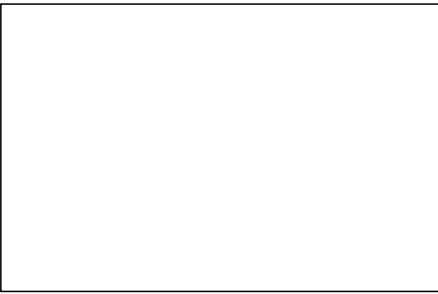
{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

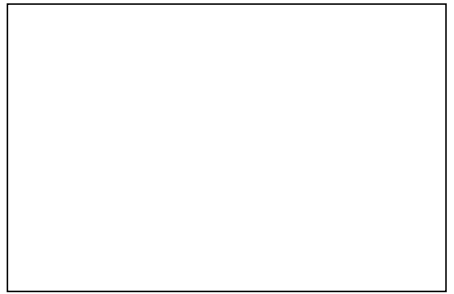
{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense{2}

ArtefactR
Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort{U}{U}

ÉphémèreU
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense{2}

ArtefactR
Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana{1}{U}

ÉphémèreC
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

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