

Machine de mort galopante

{6}



Créature-artefact : construction

R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine de mort galopante

{6}



Créature-artefact : construction

R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine de mort galopante

{6}



Créature-artefact : construction

R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine de mort galopante

{6}



Créature-artefact : construction

R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

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}

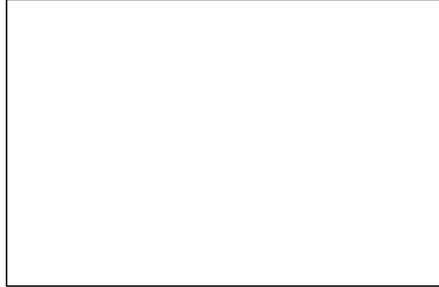


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs de pierre taillée {3}



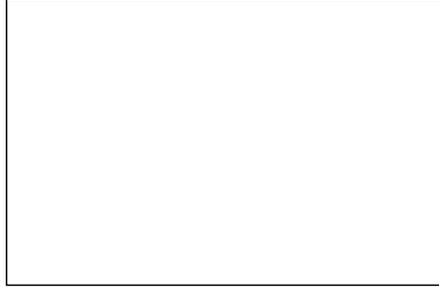
Créature-artefact : golem U

Ne lancez les Serviteurs de pierre taillée que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs de pierre taillée {3}



Créature-artefact : golem U

Ne lancez les Serviteurs de pierre taillée que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs de pierre taillée {3}



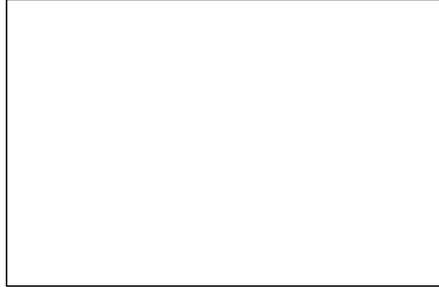
Créature-artefact : golem U

Ne lancez les Serviteurs de pierre taillée que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs de pierre taillée {3}



Créature-artefact : golem U

Ne lancez les Serviteurs de pierre taillée que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'armes réputé

{1}{U}



Créature : humain et artificier

C

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

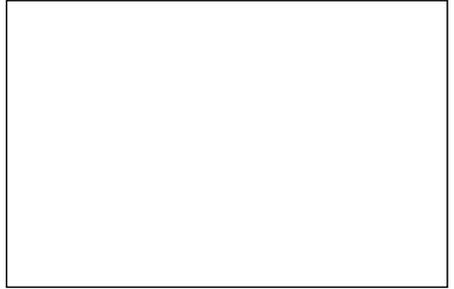
{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Arc du perce-c?ur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'armes réputé

{1}{U}



Créature : humain et artificier

C

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Arc du perce-c?ur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'armes réputé

{1}{U}



Créature : humain et artificier

C

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Arc du perce-c?ur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'armes réputé

{1}{U}



Créature : humain et artificier

C

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Arc du perce-c?ur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur en chef {1}{U}



Créature : vedalken et artificier R

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation.
(Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur en chef {1}{U}



Créature : vedalken et artificier R

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation.
(Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur en chef {1}{U}



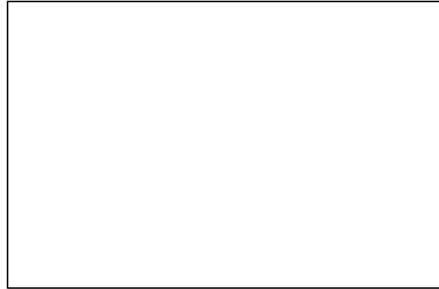
Créature : vedalken et artificier R

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation.
(Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

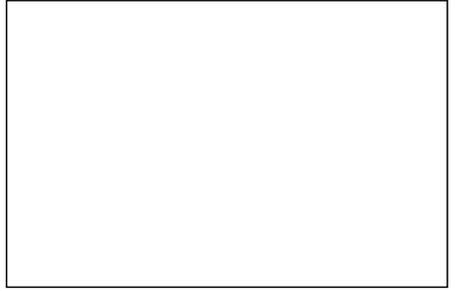
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

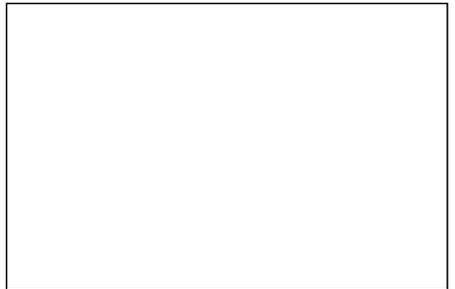
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

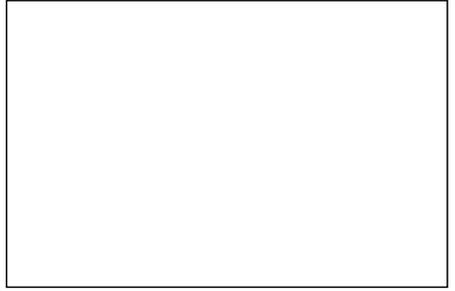
Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

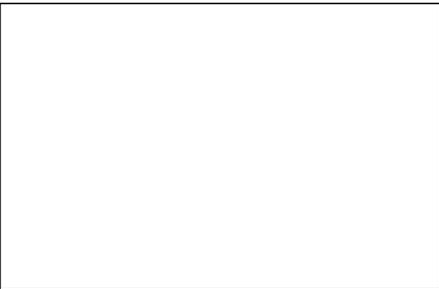
Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

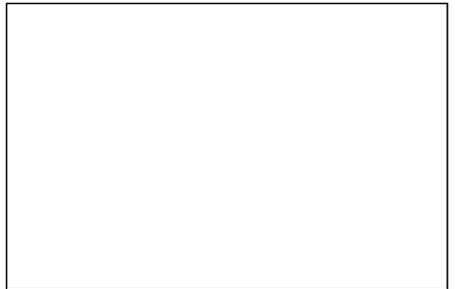
Citadelle de sombracrier



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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

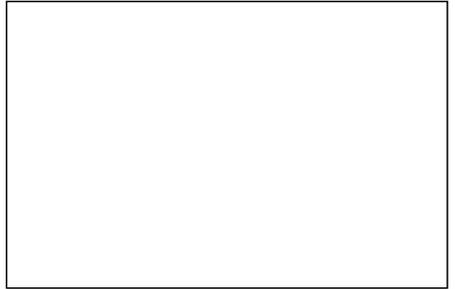


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



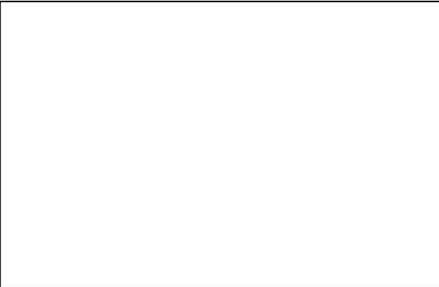
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



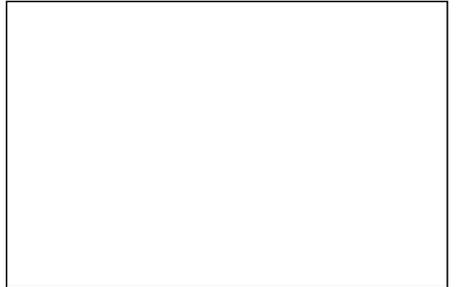
Terrain de base : île

C

{U}

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du
dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette
carte au-dessous.)
(T) : Ajoutez (U) ou (R).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

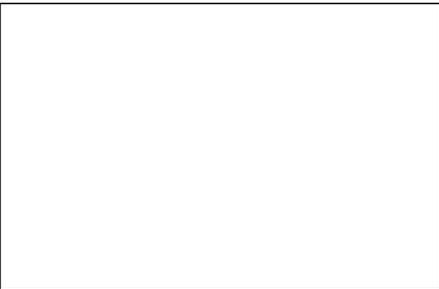
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

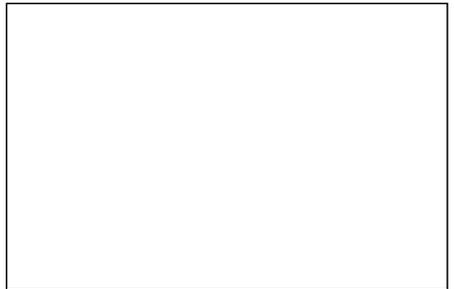
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu

{1}



Artefact : équipement

R

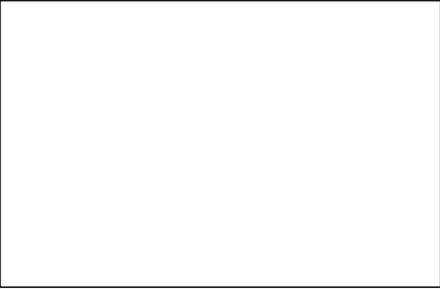
La créature équipée gagne +2/+2.

Équipement {3}

La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}



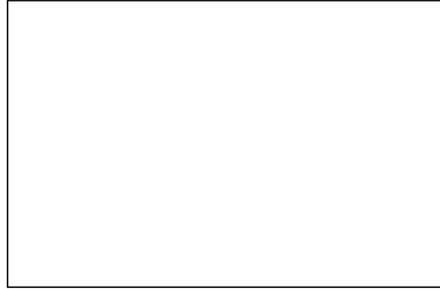
Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}

La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}



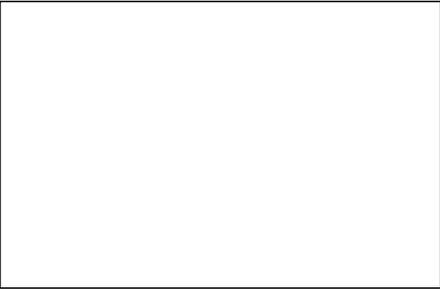
Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}

La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}



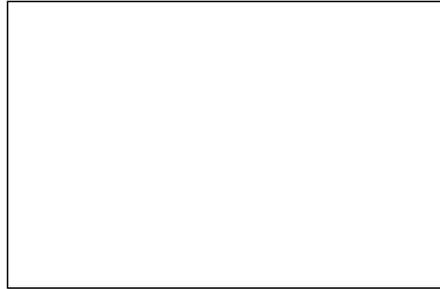
Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}

La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Purphoros {1}{R}{R}



Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe
quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe
quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe
quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe
quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}



Enchantement : aura

U

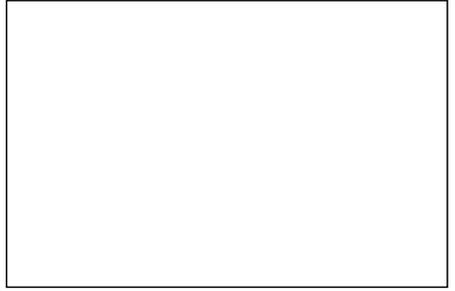
Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}



Enchantement : aura

U

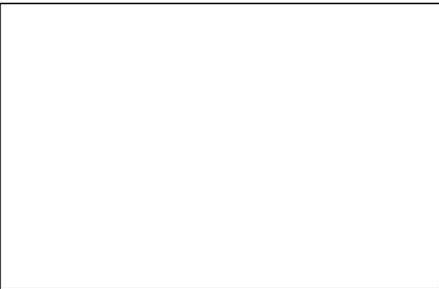
Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}



Enchantement : aura

U

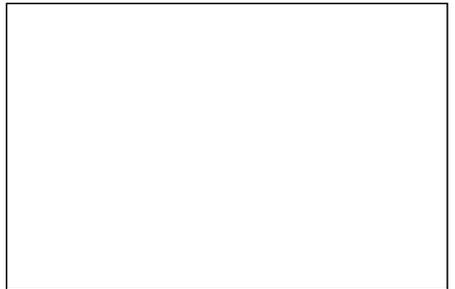
Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

