

Colosse de pestacier

{12}



Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Piétinement, infection, indestructible

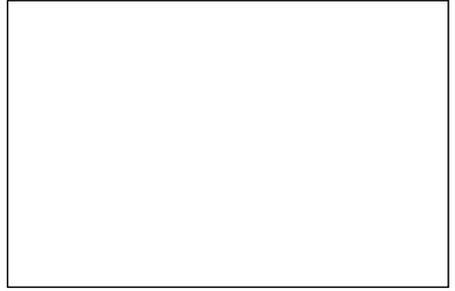
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Colosse de pestacier

{12}



Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Piétinement, infection, indestructible

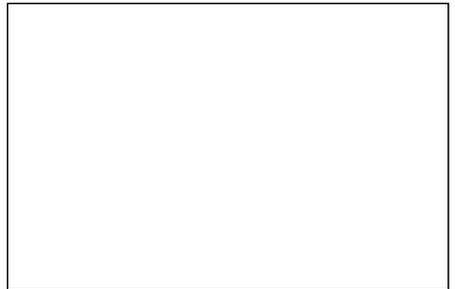
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Djaggernaut de sombracier

{5}



Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

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

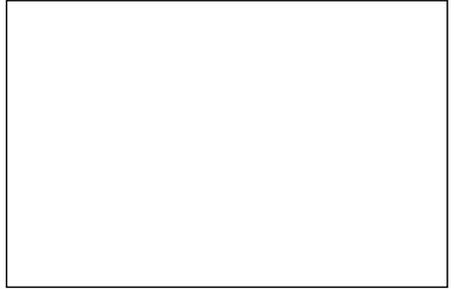
Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier

{5}



Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

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

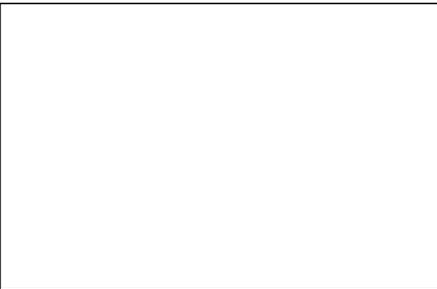
Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier

{5}



Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

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

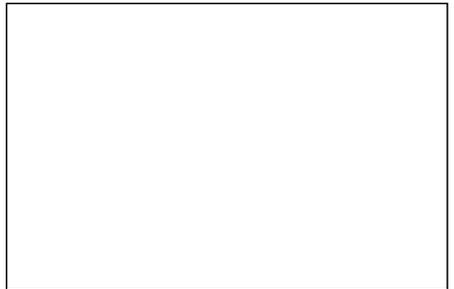
Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier

{5}



Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

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

Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

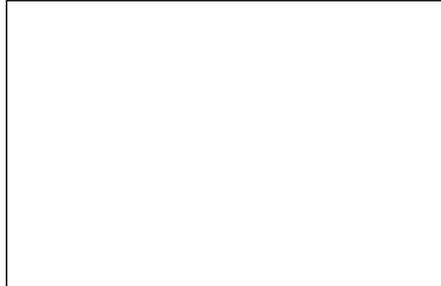


Créature-artefact : myr U  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U  
{T} : Ajoutez (C){C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

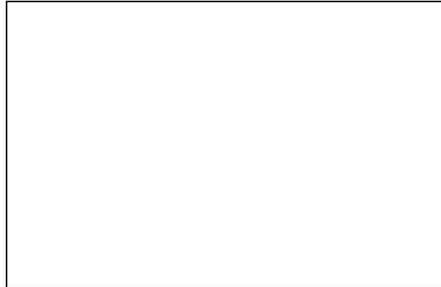


Créature-artefact : myr U  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U  
{T} : Ajoutez (C){C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

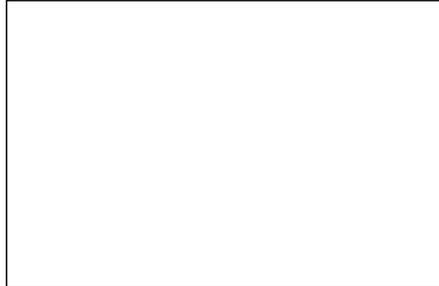


Créature-artefact : myr **C**  
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}



Créature-artefact : myr **C**  
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

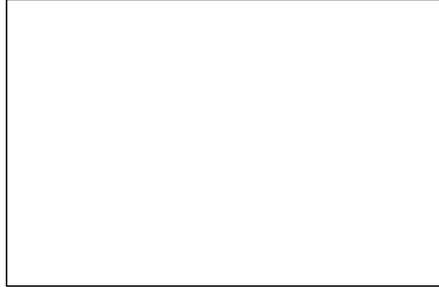


Créature-artefact : myr **C**  
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}



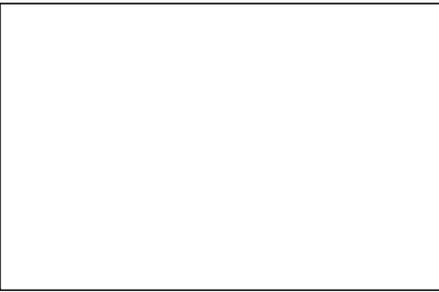
Créature-artefact : myr **C**  
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteuse de talent

{2}{U}



Créature-artefact : humain et sorcier

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte d'artefact ou de créature, l'Emprunteuse de talent a toutes les capacités activées de cette carte. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de cette carte, utilisez le nom de cette créature à la place.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse transmutatrice

{3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier

R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteuse de talent

{2}{U}



Créature-artefact : humain et sorcier

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte d'artefact ou de créature, l'Emprunteuse de talent a toutes les capacités activées de cette carte. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de cette carte, utilisez le nom de cette créature à la place.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse transmutatrice

{3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier

R

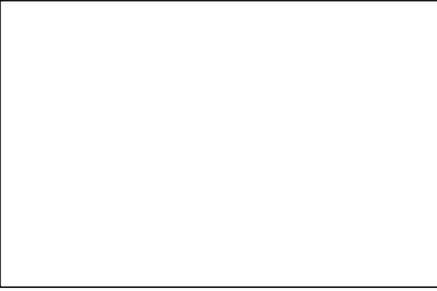
{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitresse transmutatrice

{3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier

R

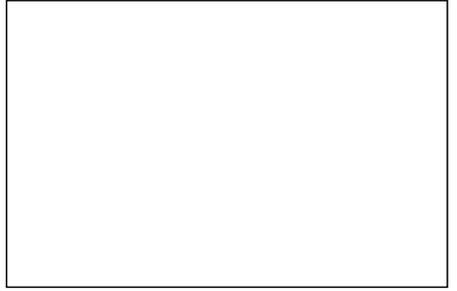
{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane

{5}{W}{W}{U}



Créature-artefact : ange

R

Vol

Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitresse transmutatrice

{3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier

R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane

{5}{W}{W}{U}



Créature-artefact : ange

R

Vol

Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane {5}{W}{W}{U}



Créature-artefact : ange R

Vol

Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}



Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel

Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane {5}{W}{W}{U}



Créature-artefact : ange R

Vol

Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}



Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel

Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

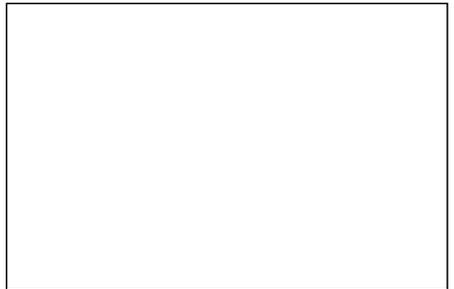
C

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

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

Aubaine

{2}{U}

Rituel

U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



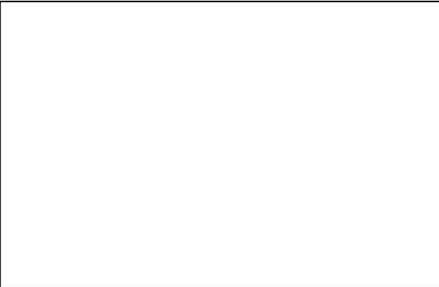
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



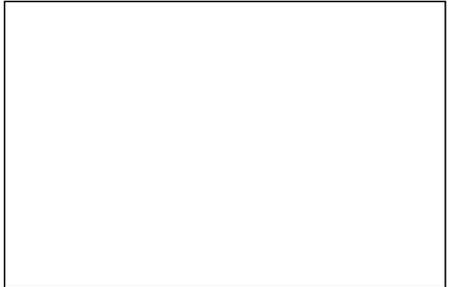
Terrain-artefact

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

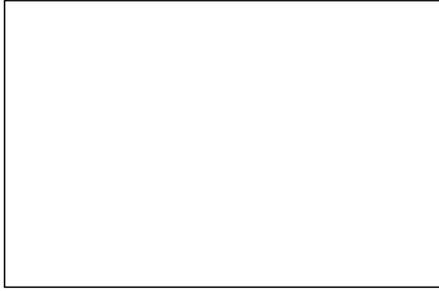
Caveau des chuchotements



Terrain-artefact C  
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

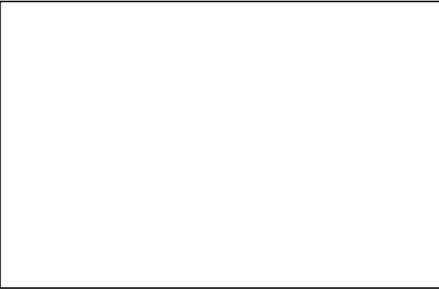
Citadelle de sombracier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

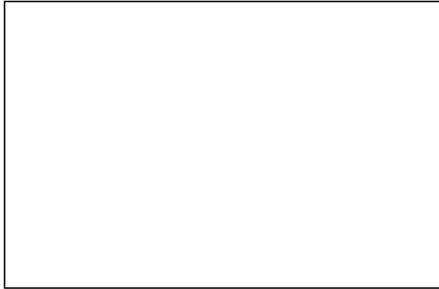
Citadelle de sombracier



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



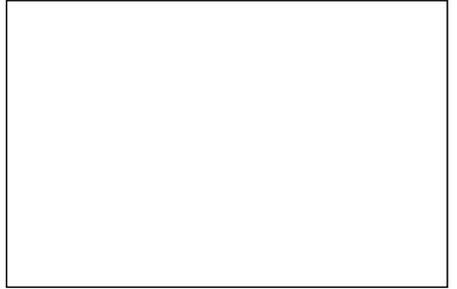
Terrain-artefact

U

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



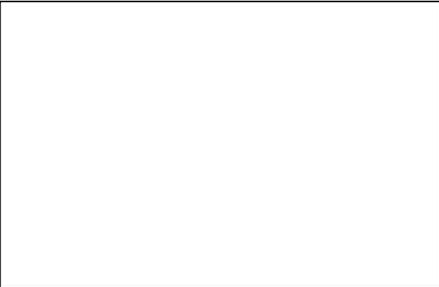
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



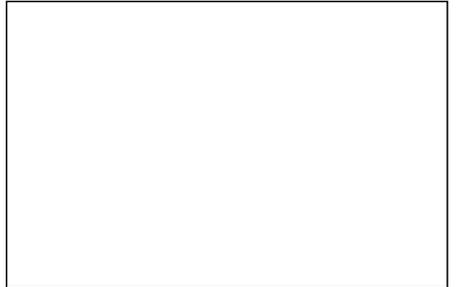
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



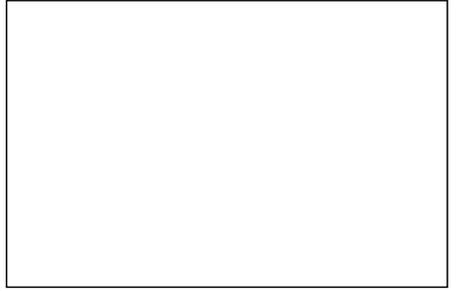
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



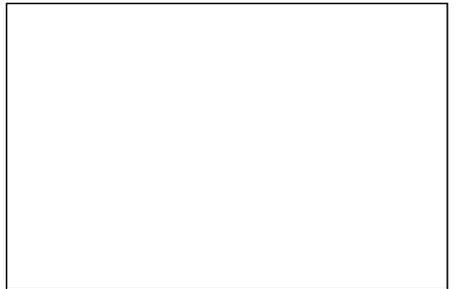
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

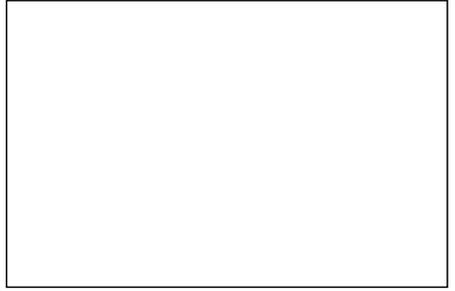
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

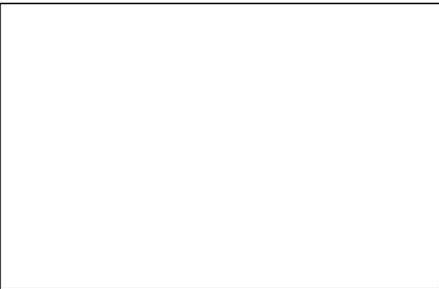
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

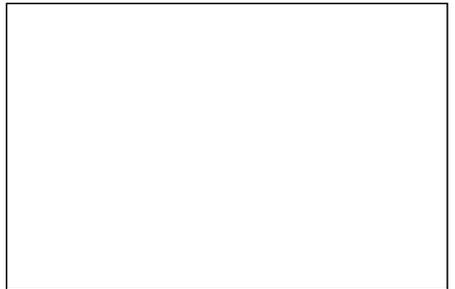
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

