

Arbitre silencieux

{4}



Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre silencieux

{4}



Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

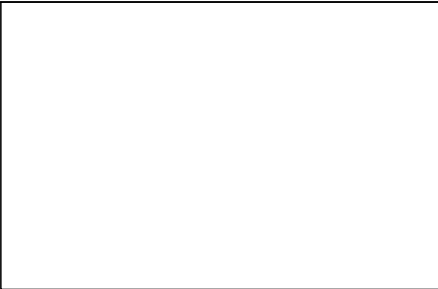
Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre silencieux

{4}



Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

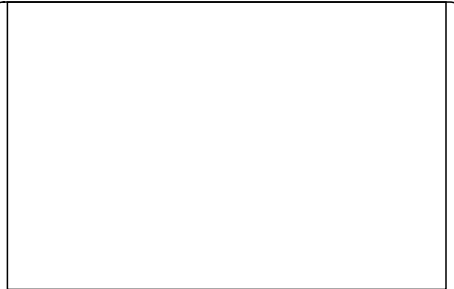
Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre silencieux

{4}



Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

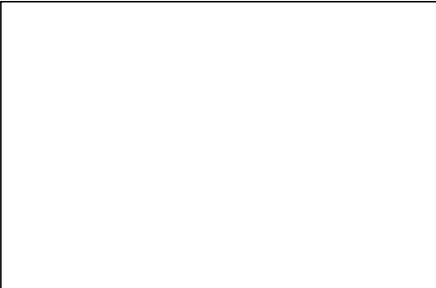
Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

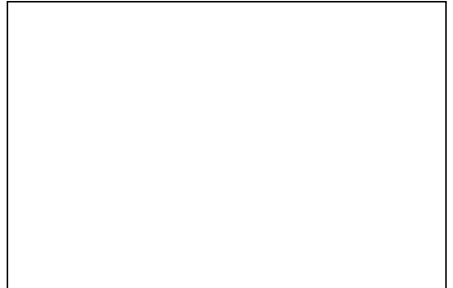
Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assembleur de mécanoptères

{6}



Créature-artefact : mécanoptère

R


Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pili-Pala {2}




Créature-artefact : épouvantail **C**
Vol
{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pili-Pala {2}

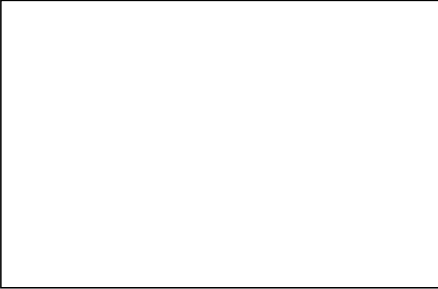


Créature-artefact : épouvantail **C**
Vol
{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pili-Pala {2}

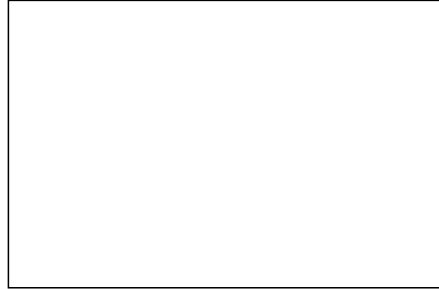


Créature-artefact : épouvantail **C**
Vol
{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pili-Pala {2}



Créature-artefact : épouvantail **C**
Vol
{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

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.

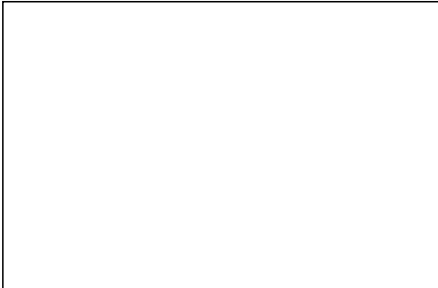
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

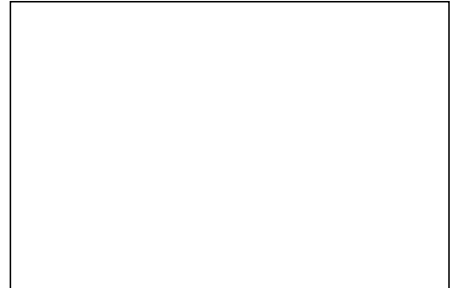
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrun

{U}{B}



Créature : humain et sorcier

U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie

{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrunne

{U}{B}



Créature : humain et sorcier

U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie

{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrunne

{U}{B}



Créature : humain et sorcier

U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie

{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



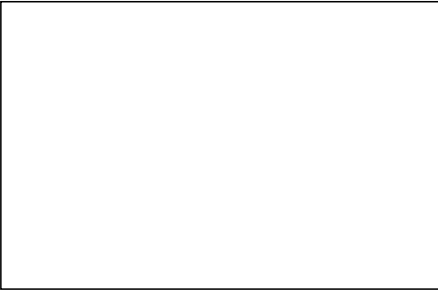
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



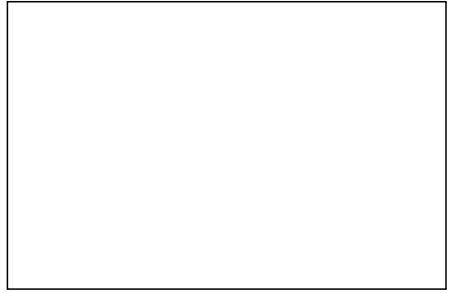
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Labyrinthe d'Ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain
{T} : Ajoutez {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

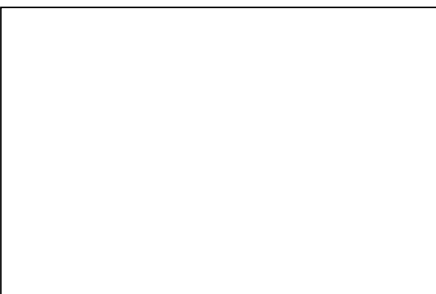
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

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}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit

{2}



Artefact

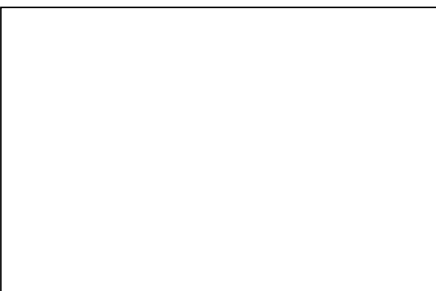
U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

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

Manivelle à esprit

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

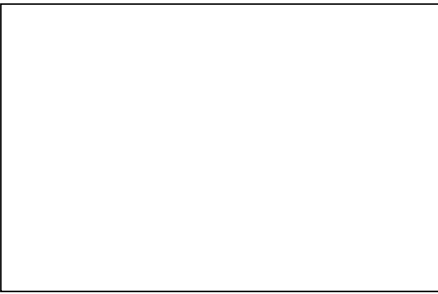
R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crible temporel

{U}{B}



Artefact

R

{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crible temporel

{U}{B}



Artefact

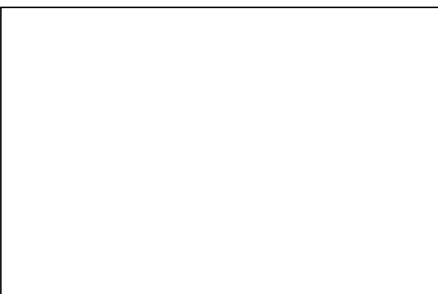
R

{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crible temporel

{U}{B}



Artefact

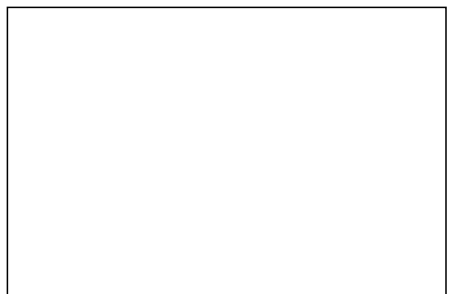
R

{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crible temporel

{U}{B}



Artefact

R

{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

