Djaggernaut {4}

Créature-artefact : djaggernaut U

Le Djaggernaut attaque à chaque combat si possible.
Le Djaggernaut ne peut pas être bloqué par des murs.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut {4}

Créature-artefact : djaggernaut U

Le Djaggernaut attaque à chaque combat si possible.
Le Djaggernaut ne peut pas être bloqué par des murs.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zibeline de bronze {2}

Créature-artefact : zibeline **C**

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zibeline de bronze {2}

Créature-artefact : zibeline **C**

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zibeline de bronze {2}

Créature-artefact : zibeline **C**

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin de Krenko {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin de Krenko {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard de la ferraillerie {3}{R}

Créature : chien **C**

Tant que vous contrôlez un artefact, le Bâtard de la feraillerie gagne +2/+0 et a le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard de la ferraillerie {3}{R}

Créature : chien **C**

Tant que vous contrôlez un artefact, le Bâtard de la feraillerie gagne +2/+0 et a le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard de la ferraillerie {3}{R}

Créature : chien **C**

Tant que vous contrôlez un artefact, le Bâtard de la feraillerie gagne +2/+0 et a le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de siège {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
Quand le Dragon de siège arrive sur le champ de bataille, détruisez tous les murs que vos adversaires contrôlent.
À chaque fois que le Dragon de siège attaque, si le joueur défenseur ne contrôle pas de mur, il inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol que ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin fouineur {2}{R}

Créature : gobelin et gredin C

{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon entasseur {3}{R}{R}

Créature : dragon U

Vol
Quand le Dragon entasseur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, l'exiler, puis mélanger.
Quand le Dragon entasseur meurt, vous pouvez mettre la carte exilée dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur {2}{U}

Créature : humain et artificier C

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur {2}{U}

Créature : humain et artificier **C**

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur glaciaire {4}{U}{U}

Créature : élémental **C**

Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)
Le Fracasseur glaciaire ne peut pas attaquer à moins qu'il n'y ait au moins une montagne sur le champ de bataille.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute bricoleur {2}{U}

Créature : humain et artificier **C**

L'Aéronaute bricoleur a le vol tant que vous contrôlez un artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur glaciaire {4}{U}{U}

Créature : élémental **C**

Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)
Le Fracasseur glaciaire ne peut pas attaquer à moins qu'il n'y ait au moins une montagne sur le champ de bataille.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sterne des nues {1}{U}

Créature : oiseau C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
La Sterne des nues ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sterne des nues {1}{U}

Créature : oiseau C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
La Sterne des nues ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave {4}{R}

Rituel **C**

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave {4}{R}

Rituel **C**

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Armurerie sacrée {2}

Artefact U

{2} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus de flamme {3}

Artefact U

À chaque fois que vous lancez un sort rouge ou qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gants de gredin {2}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus de l'esprit {3}

Artefact U

À chaque fois que vous lancez un sort bleu ou qu'une île arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine du tyran {2}

Artefact C

{4}, {T} : Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de bagarreur {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)
Équipement {4}

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast