

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

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

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

Parasite signaleur {1}



Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)  
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}



Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)  
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}



Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)  
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}



Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)  
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotérocoptère {1}



Créature-artefact : mécanoptère C

Vol

{2} : Le rotérocoptère gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.  
N'activez pas plus de deux fois chaque tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotérocoptère {1}



Créature-artefact : mécanoptère C

Vol

{2} : Le rotérocoptère gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.  
N'activez pas plus de deux fois chaque tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotérocoptère {1}



Créature-artefact : mécanoptère C

Vol

{2} : Le rotérocoptère gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.  
N'activez pas plus de deux fois chaque tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotérocoptère {1}



Créature-artefact : mécanoptère C

Vol

{2} : Le rotérocoptère gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.  
N'activez pas plus de deux fois chaque tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}

Créature : bête U

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

Vol

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}

Créature : bête U

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

Vol

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}

Créature : bête U

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

Vol

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}

Créature : bête U

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

Vol

5/4

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

Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

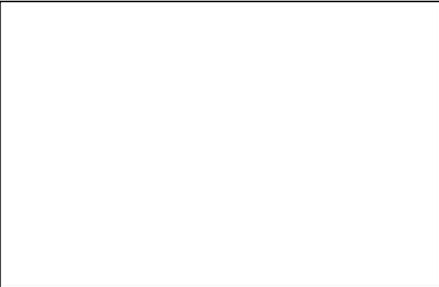
Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

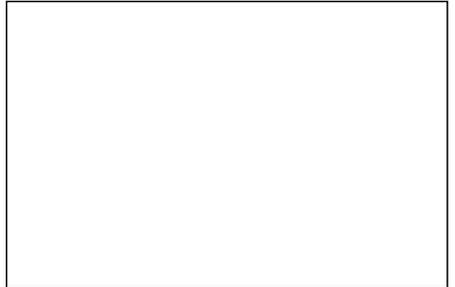
Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

**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

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  
{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

Siège du Synode



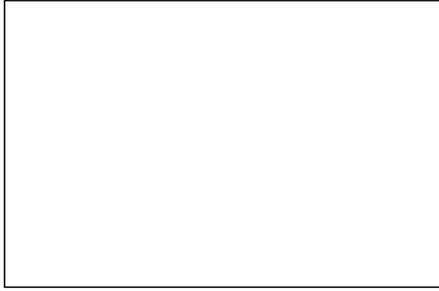
Terrain-artefact

**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

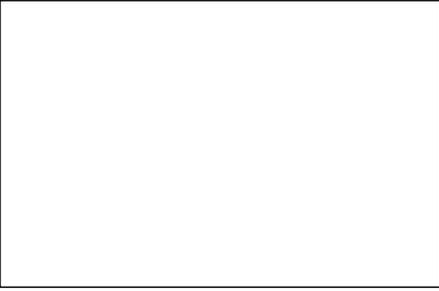
**C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée a le linceul.

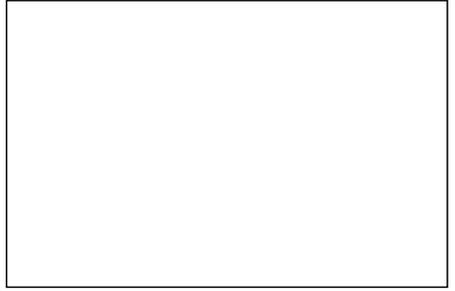
{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée a le linceul.

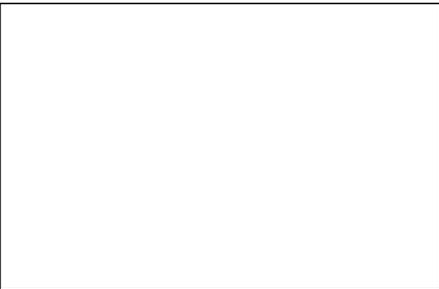
{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée a le linceul.

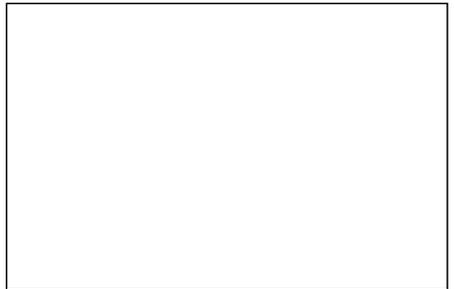
{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke

{2}



Artefact : équipement

C

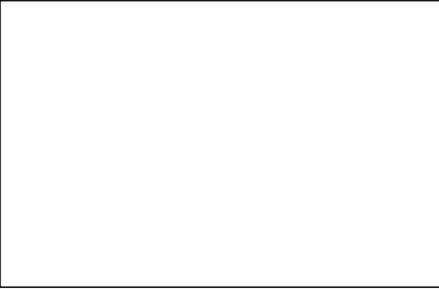
La créature équipée a le linceul.

{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}

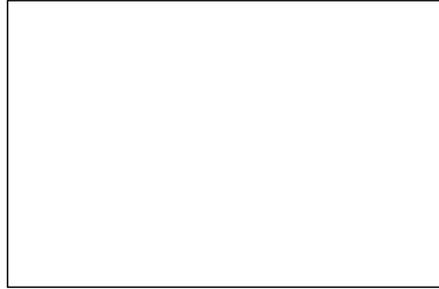


Artefact : équipement R

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}

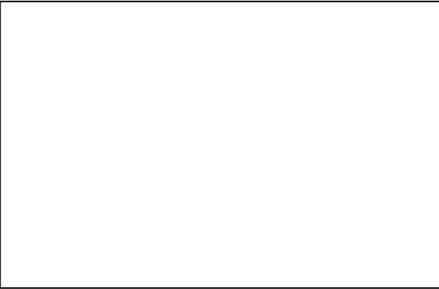


Artefact : équipement R

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}

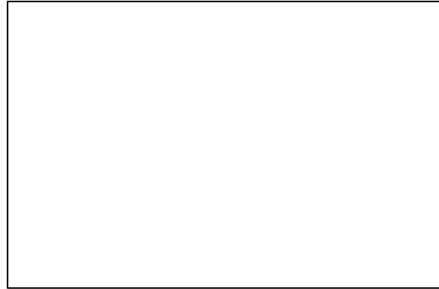


Artefact : équipement R

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

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

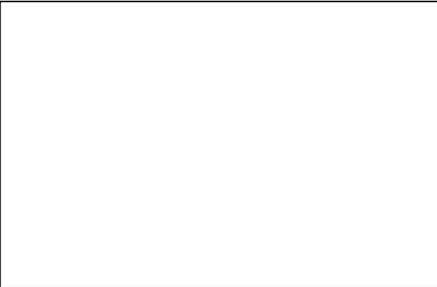
C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

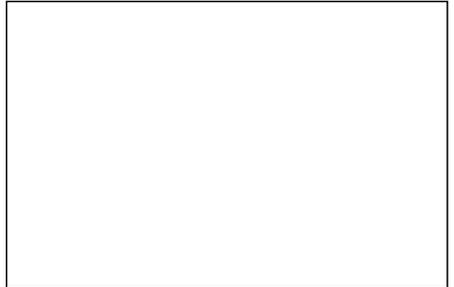
C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}



Enchantement : aura

U

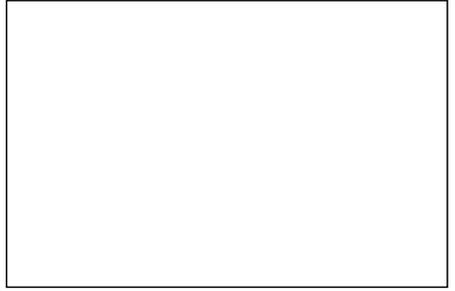
Enchanter : artefact

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

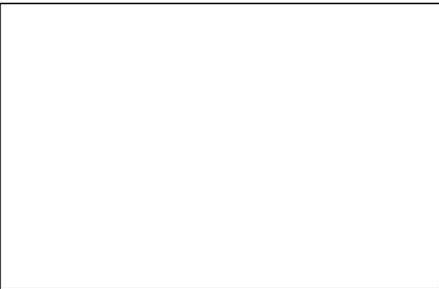
Enchanter : artefact

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

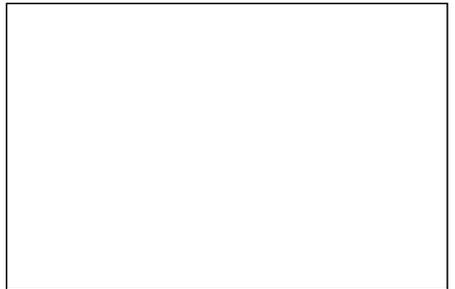
Enchanter : artefact

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

Sphinx d'argent {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

&lt;i>&gt;Art des métaux&lt;/i>&gt; ? {U} : Exilez le Sphinx d'argent. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'argent {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

&lt;i>&gt;Art des métaux&lt;/i>&gt; ? {U} : Exilez le Sphinx d'argent. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'argent {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

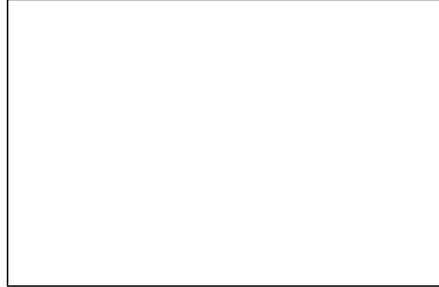
Vol

&lt;i>&gt;Art des métaux&lt;/i>&gt; ? {U} : Exilez le Sphinx d'argent. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'argent {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

&lt;i>&gt;Art des métaux&lt;/i>&gt; ? {U} : Exilez le Sphinx d'argent. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité

{5}{U}{U}



Éphémère

U

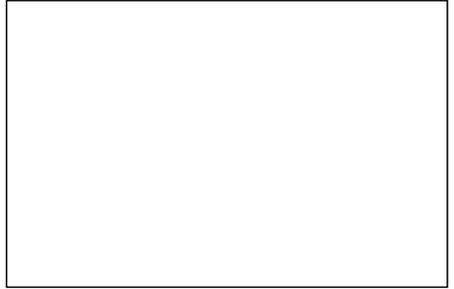
Affinité pour les artefacts

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité

{5}{U}{U}



Éphémère

U

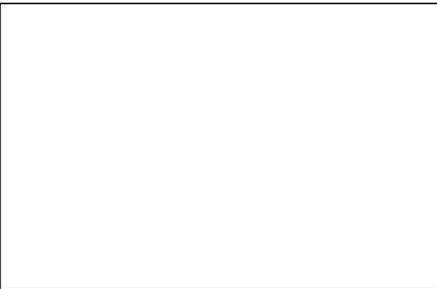
Affinité pour les artefacts

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité

{5}{U}{U}



Éphémère

U

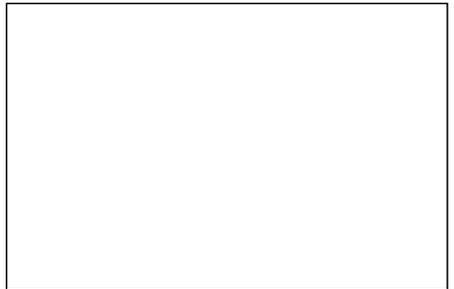
Affinité pour les artefacts

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité

{5}{U}{U}



Éphémère

U

Affinité pour les artefacts

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volatilisation {5}{U}



Éphémère C  
Affinité pour les artefacts  
Renvoyez un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volatilisation {5}{U}



Éphémère C  
Affinité pour les artefacts  
Renvoyez un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volatilisation {5}{U}



Éphémère C  
Affinité pour les artefacts  
Renvoyez un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volatilisation {5}{U}



Éphémère C  
Affinité pour les artefacts  
Renvoyez un artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

