

Drakôn de la Lande aux Nimbus

{4}{U}



Créature-artefact : drakôn

C

Vol

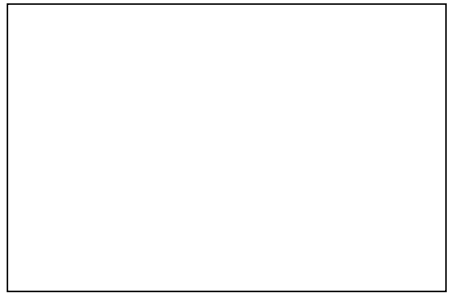
{1}{W} : Le Drakôn de la Lande aux Nimbus acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille d'Esper

{2}{U}



Créature-artefact : humain et sorcier

U

{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 2 blessures qui devraient vous être infligées.

{B}, {T} : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de la Lande aux Nimbus

{4}{U}



Créature-artefact : drakôn

C

Vol

{1}{W} : Le Drakôn de la Lande aux Nimbus acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

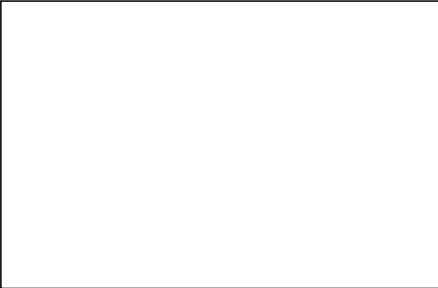
La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sages du Filigrane {3}{U}

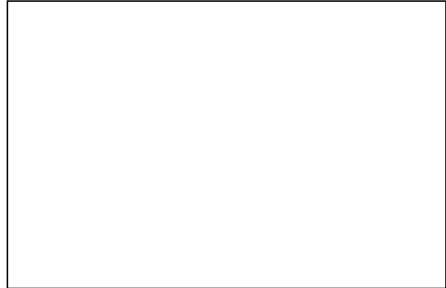


Créature-artefact : vedalken et sorcier U  
 {2}{U} : Dégagez un artefact ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium {1}{U}




Créature-artefact : vedalken et artificier C  
 Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium {1}{U}




Créature-artefact : vedalken et artificier C  
 Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge écailleuse {4}{U}{U}

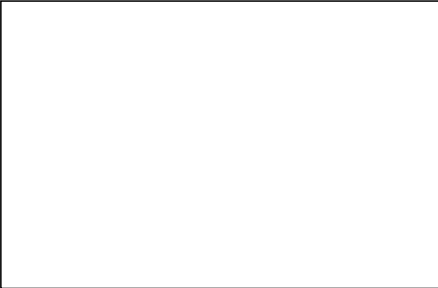


Créature-artefact : sphinx R  
 Vol  
 À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille du sanctuaire {3}{W}



Créature-artefact : gargouille C

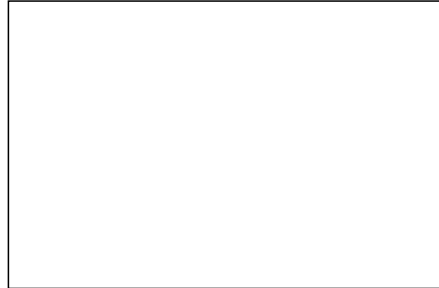
Vol

Quand la Gargouille du sanctuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de la tour {1}{W}{U}{B}




Créature-artefact : gargouille U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de la tour {1}{W}{U}{B}




Créature-artefact : gargouille U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage forgevent {W}{U}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier C

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

Le Mage forgevent a le vol tant qu'il y a une carte d'artefact dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage forgevent

{W}{U}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier

C

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

Le Mage forgevent a le vol tant qu'il y a une carte d'artefact dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles

{3}{U}{U}



Rituel

U

Piochez quatre cartes.

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

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

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama d'Esper



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



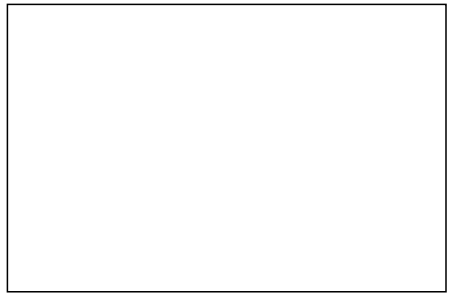
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama d'Esper



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur

{B}



Artefact

C

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Esper

{3}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur

{B}



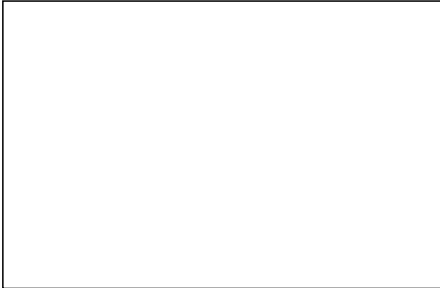
Artefact

C

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelet d'onyx {2}{B}

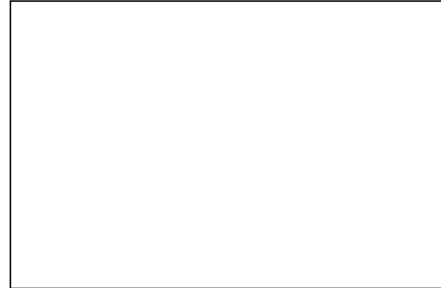


Artefact C

{T} : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice de marbre {2}{W}




Artefact C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messenger {1}{U}




Artefact C

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messenger : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}



Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast