


Machine guivréteinte {6}




Créature-artefact : phyrexian et guivre **M**
Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte {6}




Créature-artefact : phyrexian et guivre **M**
Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte {6}




Créature-artefact : phyrexian et guivre **M**
Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte {6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre **M**
Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjudicateur des Éthermentés

{4}{U}



Créature-artefact : vedalken et chevalier

M

Vol

{1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.

{2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjudicateur des Éthermentés

{4}{U}



Créature-artefact : vedalken et chevalier

M

Vol

{1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.

{2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjudicateur des Éthermentés

{4}{U}



Créature-artefact : vedalken et chevalier

M

Vol

{1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.

{2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjudicateur des Éthermentés

{4}{U}



Créature-artefact : vedalken et chevalier

M

Vol

{1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.

{2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

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.

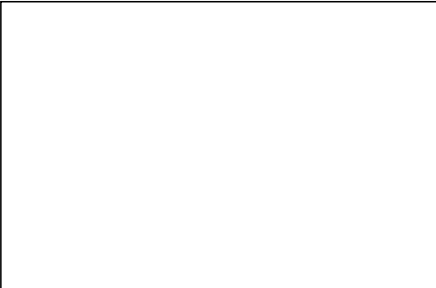
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

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.

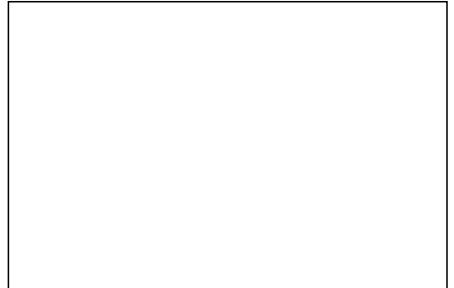
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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}

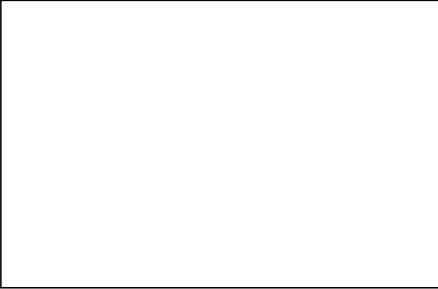


Créature-artefact : vedalken et artificier **C**
Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium {1}{U}

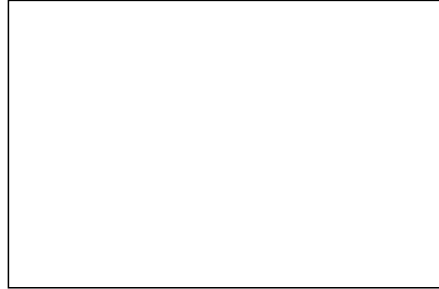


Créature-artefact : vedalken et artificier **C**
Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

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

Ange de filigrane {5}{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

Invocatrice sphinge {3}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx R

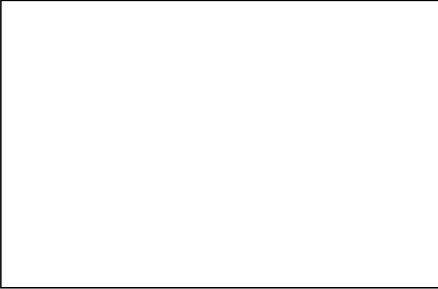
Vol

Quand l'Invocatrice sphinge arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature-artefact, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice sphinge {3}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx R

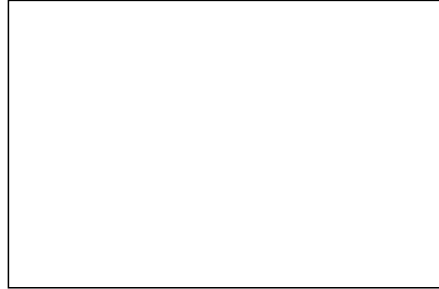
Vol

Quand l'Invocatrice sphinge arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature-artefact, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice sphinge {3}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx R

Vol

Quand l'Invocatrice sphinge arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature-artefact, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice sphinge

{3}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx

R

Vol

Quand l'Invocatrice sphinge arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature-artefact, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge du Vent d'acier

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



Créature-artefact : sphinx

M

Vol, initiative, vigilance, lien de vie, protection contre le rouge et protection contre le vert

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sharuûm l'Hégémon

{3}{W}{U}{B}



Créature-artefact légendaire : sphinx

R

Vol

Quand Sharuûm l'Hégémon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge du Vent d'acier

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



Créature-artefact : sphinx

M

Vol, initiative, vigilance, lien de vie, protection contre le rouge et protection contre le vert

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triplettes Sen

{2}{W}{U}{B}



Créature-artefact légendaire : humain et sorcier **M**

Au début de votre entretien, choisissez un adversaire ciblé. Ce tour-ci, ce joueur ne peut pas lancer de sorts ou activer de capacités et il joue avec sa main révélée. Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis la main de ce joueur ce tour-ci.

3/3

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{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

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

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière d'Herbebrume

{1}{W}{U}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière d'Herbebrume

{1}{W}{U}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière d'Herbebrume

{1}{W}{U}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière d'Herbebrume

{1}{W}{U}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière de Brumeveine

{1}{U}{B}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière de Brumeveine

{1}{U}{B}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière de Brumeveine

{1}{U}{B}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière de Brumeveine

{1}{U}{B}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, agent de Bolas

{2}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de force et d'endurance de base 5/5.

{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, agent de Bolas

{2}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de force et d'endurance de base 5/5.

{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

3

Ulamog, l'Épicycle Infini

{11}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihlateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihlateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

10/10

Tezzeret, agent de Bolas

{2}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de force et d'endurance de base 5/5.

{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

3

Canoniste des Éthermentés

{1}{W}

Créature-artefact : humain et clerc

R

Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canoniste des Éthermentés

{1}{W}



Créature-artefact : humain et clerc

R

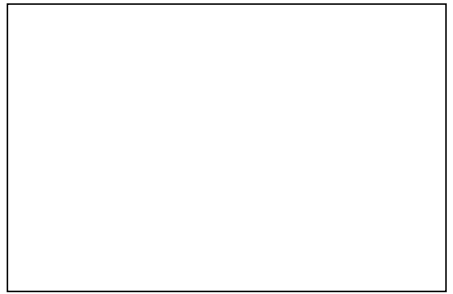
Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canoniste des Éthermentés

{1}{W}



Créature-artefact : humain et clerc

R

Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canoniste des Éthermentés

{1}{W}



Créature-artefact : humain et clerc

R

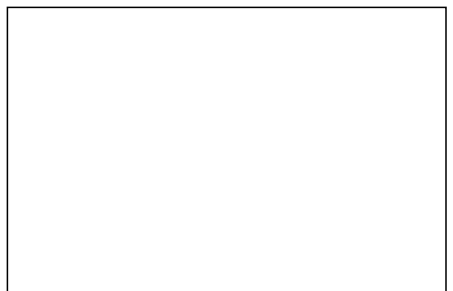
Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille du sanctuaire

{3}{W}



Créature-artefact : gargouille

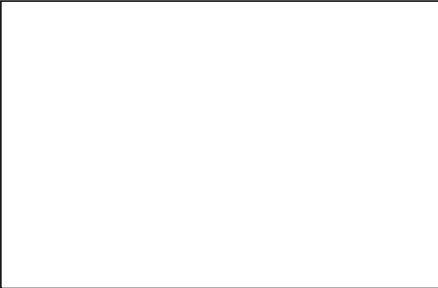
C

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 du sanctuaire {3}{W}



Créature-artefact : gargouille C

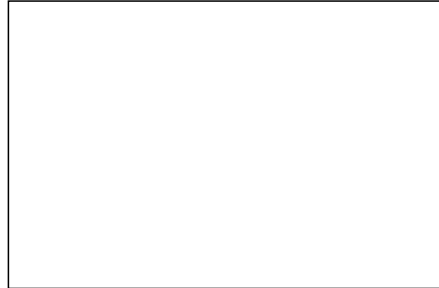
Vol

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

Souveraine sphinxiale {4}{W}{U}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx M


Vol

Au début de votre étape de fin, vous gagnez 3 points de vie si la Souveraine sphinxiale est dégagée. Sinon, chaque adversaire perd 3 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magister sphinx {4}{W}{U}{B}



Créature-artefact : sphinx R


Vol

Quand le Magister sphinx arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 10.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage {3}{W}{W}



Artefact R

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage

{3}{W}{W}



Artefact

R

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage

{3}{W}{W}



Artefact

R

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage

{3}{W}{W}



Artefact

R

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast