


Memnite {0}




Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

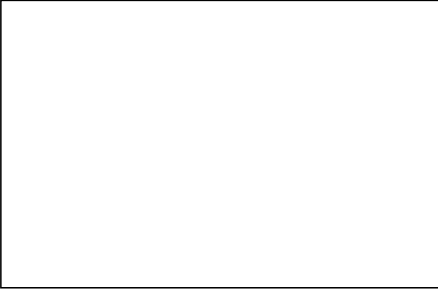


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

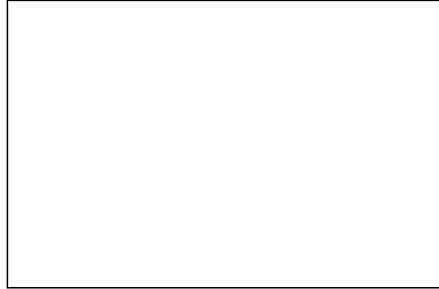


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}




Créature-artefact : construction U

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}

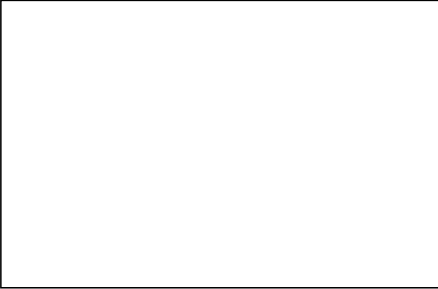


Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

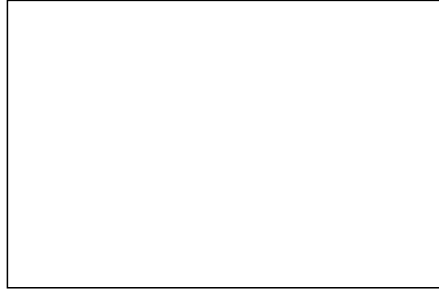


Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

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

Pentavus {7}



Créature-artefact : construction **R**

Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.


{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.

{1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)


Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentavus {7}



Créature-artefact : construction **R**

Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.


{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.

{1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

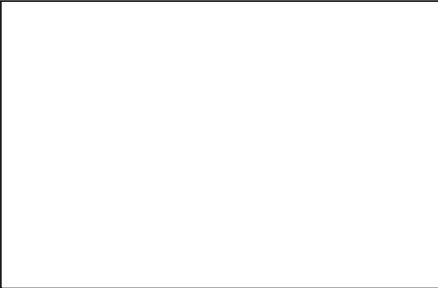
Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

((BP) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

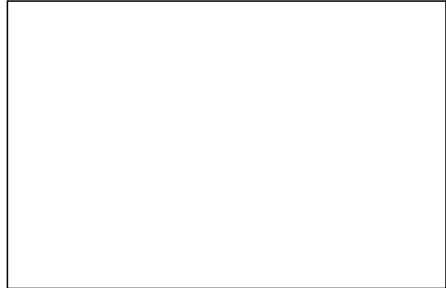
Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

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

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

((BP) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)


Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

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.

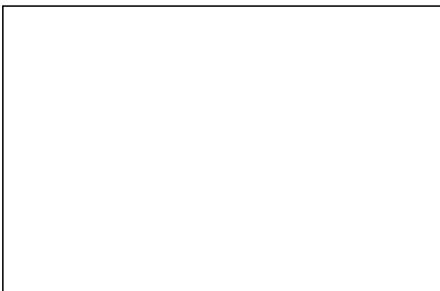
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

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.

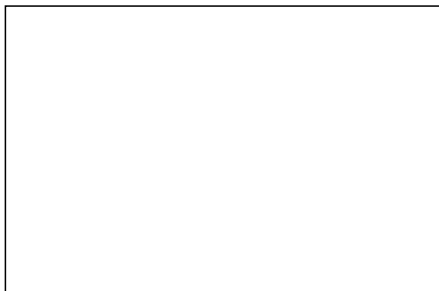
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

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

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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

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

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

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

&lt;i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}




Artefact légendaire

M

&lt;i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}




Artefact légendaire **M**

&lt;i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Tezzeret **M**

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

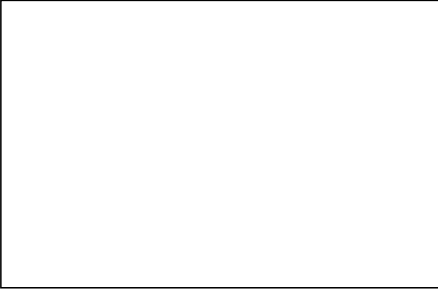
{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}

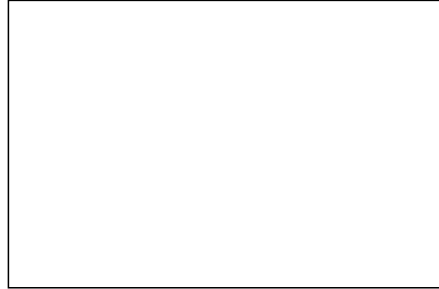


Artefact légendaire **M**

&lt;i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Tezzeret **M**

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

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

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

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

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réputation stoïque

{1}{U}{U}

Éphémère

C

&lt;i>? La Réputation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réputation stoïque

{1}{U}{U}

Éphémère

C

&lt;i>? La Réputation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Réfutation stoïque

{1}{U}{U}



Éphémère

C

&lt;i>Art des métaux</i> ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère à ergots

{2}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et mécanoptère

C

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}



Éphémère

C

&lt;i>Art des métaux</i> ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère à ergots

{2}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et mécanoptère

C


{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère à ergots {2}{UP} C




Créature-artefact : phyrexian et mécanoptère C  
 ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
 Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP} C

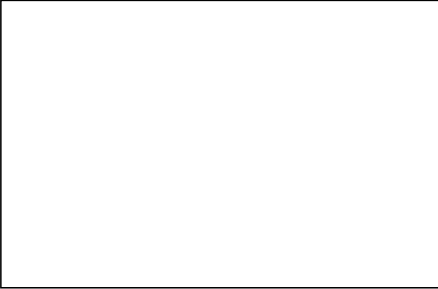


Créature-artefact : phyrexian et soldat C  
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)  
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP} C

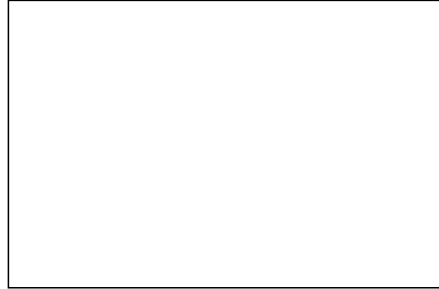


Créature-artefact : phyrexian et soldat C  
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)  
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP} C



Créature-artefact : phyrexian et soldat C  
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)  
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast