

Brigadier d'acier {2}



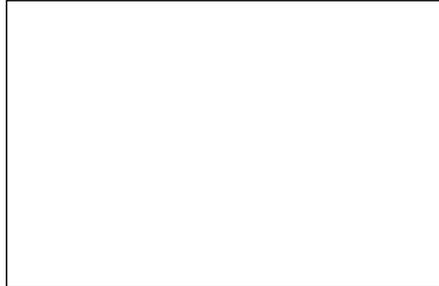
Créature-artefact : construction R

{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}



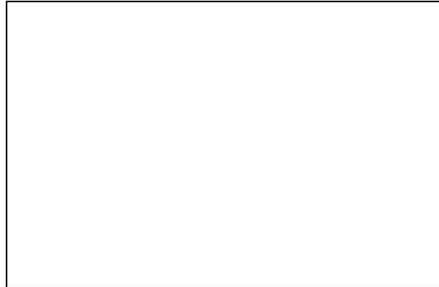
Créature-artefact : construction R

{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

Familier de Djoïra {4}



Créature-artefact : oiseau U

Vol

Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traxos, fléau de Kroog {4}



Créature-artefact légendaire : construction R

Piétinement

Traxos, fléau de Kroog arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois que vous lancez un sort historique, dégagez Traxos. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de Djoïra {4}



Créature-artefact : oiseau U

Vol

Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traxos, fléau de Kroog {4}



Créature-artefact légendaire : construction R

Piétinement

Traxos, fléau de Kroog arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois que vous lancez un sort historique, dégagez Traxos. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traxos, fléau de Kroog

{4}



Créature-artefact légendaire : construction

R

Piétinement

Traxos, fléau de Kroog arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégageement.

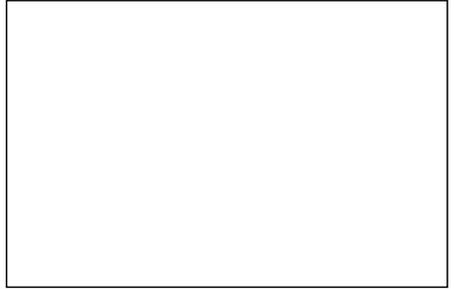
À chaque fois que vous lancez un sort historique, dégagez Traxos. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}



Créature légendaire : humain et artificier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

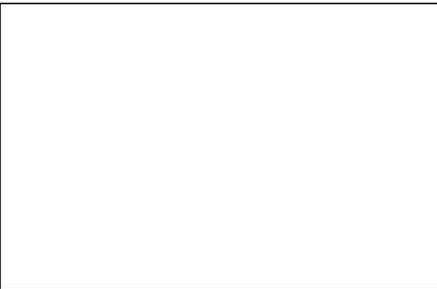
{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}



Créature légendaire : humain et artificier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

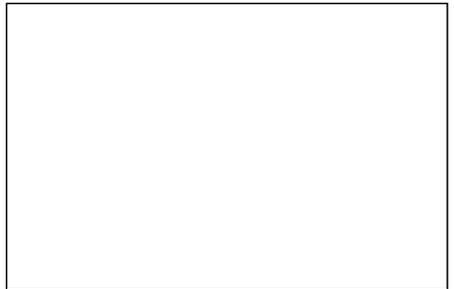
{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}



Créature légendaire : humain et artificier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

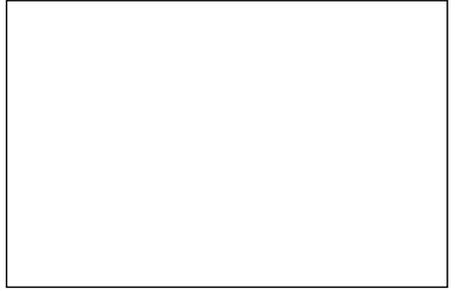
R

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

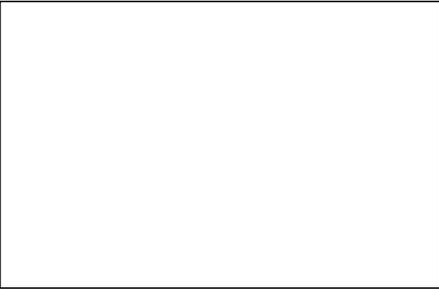
R

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

Catacombes noyées



Terrain

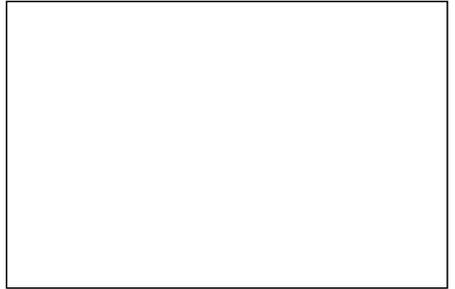
R

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

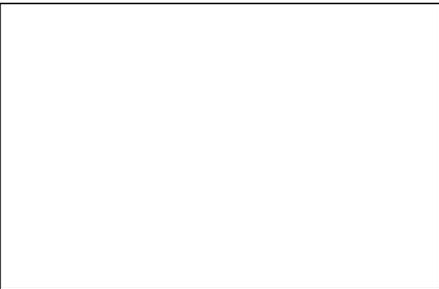


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

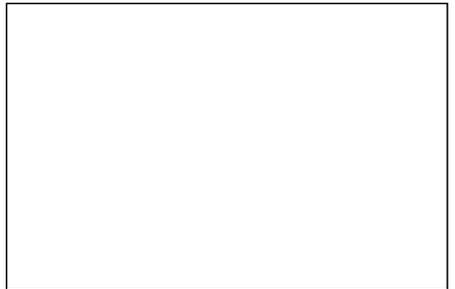


Terrain de base : île
{U}

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



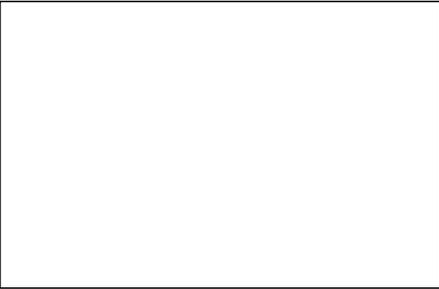
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



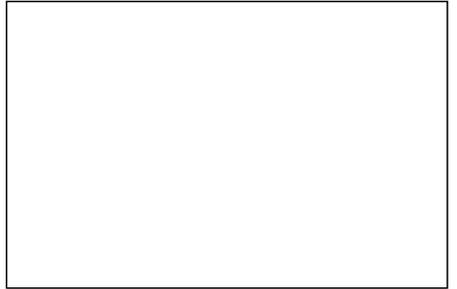
Terrain de base : île

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
{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

Temple de la tromperie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

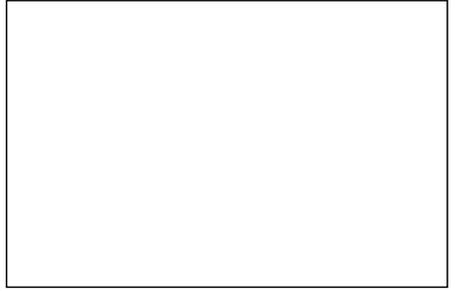
R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat de lithoforce

{3}



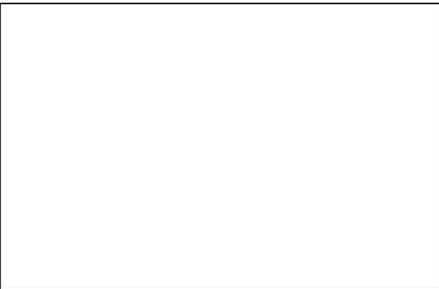
Artefact

C

{T} : Ajoutez {C} pour chaque artefact que vous contrôlez appelé Éclat de lithoforce.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

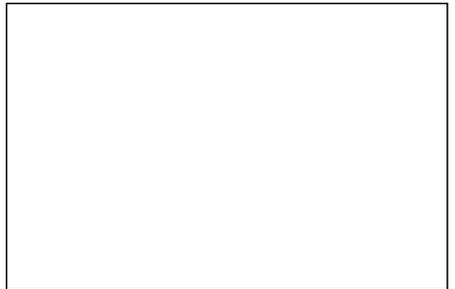
R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat de lithoforce

{3}



Artefact

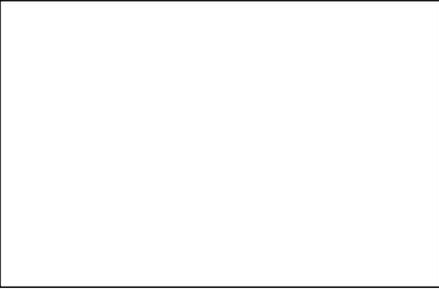
C

{T} : Ajoutez {C} pour chaque artefact que vous contrôlez appelé Éclat de lithoforce.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat de lithoforce

{3}



Artefact

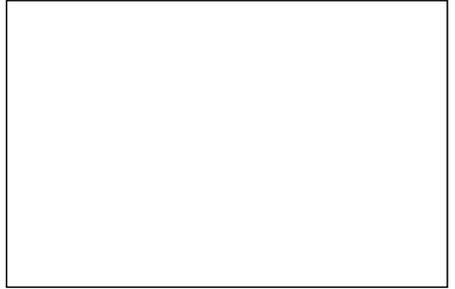
C

{T} : Ajoutez {C} pour chaque artefact que vous contrôlez appelé Éclat de lithoforce.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}



Artefact

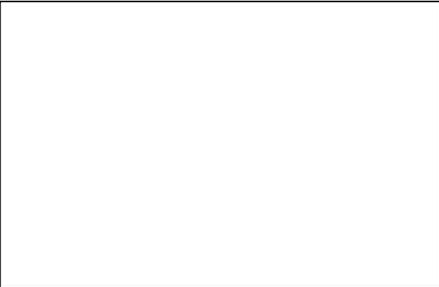
R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat de lithoforce

{3}



Artefact

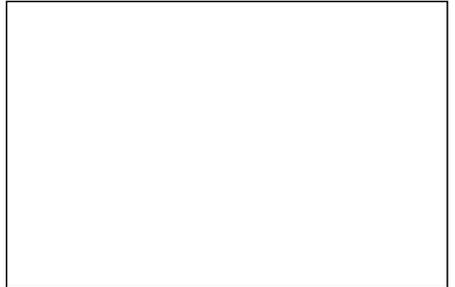
C

{T} : Ajoutez {C} pour chaque artefact que vous contrôlez appelé Éclat de lithoforce.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}



Artefact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}



Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

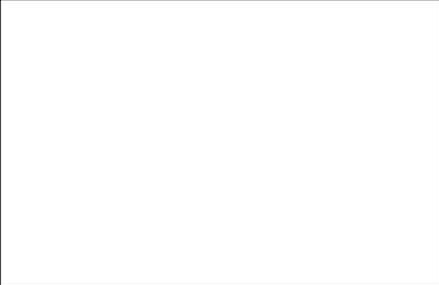


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

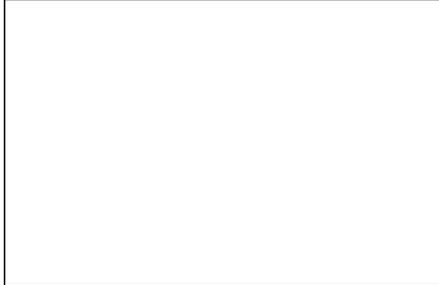


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza {4}



Planeswalker légendaire : Karn M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza

{4}

Planeswalker légendaire : Karn

M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore
Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable

{6}

Planeswalker légendaire : Ugin

R

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza

{4}

Planeswalker légendaire : Karn

M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore
Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable

{6}

Planeswalker légendaire : Ugin

R

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, maître artificier

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{+0} : Piochez une carte. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, piochez deux cartes à la place.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, Maître du Pont

{4}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

Les sorts de créature et de planeswalker que vous contrôlez ont l'affinité pour les artefacts.

{+2} : Tezzeret, Maître du Pont inflige X blessures à chaque adversaire, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Vous gagnez X points de vie.

{-3} : Renvoyez la carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-8} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'artefact parmi elles sur le champ de bataille.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, maître artificier

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{+0} : Piochez une carte. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, piochez deux cartes à la place.

{-9} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, Maître du Pont

{4}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

Les sorts de créature et de planeswalker que vous contrôlez ont l'affinité pour les artefacts.

{+2} : Tezzeret, Maître du Pont inflige X blessures à chaque adversaire, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Vous gagnez X points de vie.

{-3} : Renvoyez la carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-8} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'artefact parmi elles sur le champ de bataille.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}



Éphémère U
 Détruisez une créature non-légitime ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

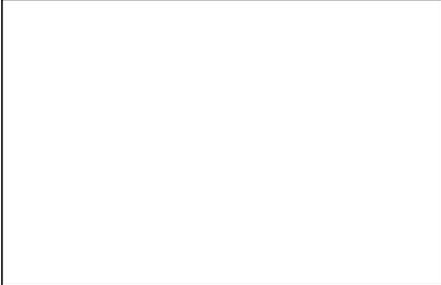
Réduit à néant {1}{B}



Éphémère U
 Détruisez une créature non-légitime ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

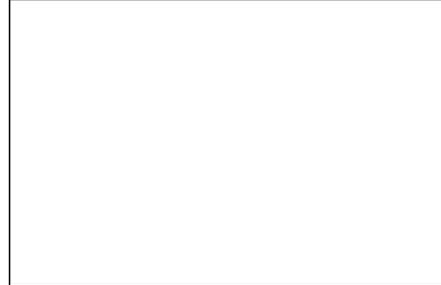
Réduit à néant {1}{B}



Éphémère U
 Détruisez une créature non-légitime ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes {2}{B}{B}



Enchantement : saga M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-artefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}



Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-nonartefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Guerre des Antiquités

{3}{U}



Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? 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 le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

III ? Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts ayant une force et une endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}



Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

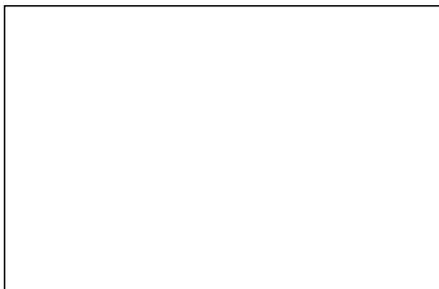
II ? Détruisez toutes les créatures non-nonartefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Guerre des Antiquités

{3}{U}



Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? 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 le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

III ? Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts ayant une force et une endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

