

Baron de la contrebande

{U}{B}



Créature : éthérien et gremlin

U

Lien de vie

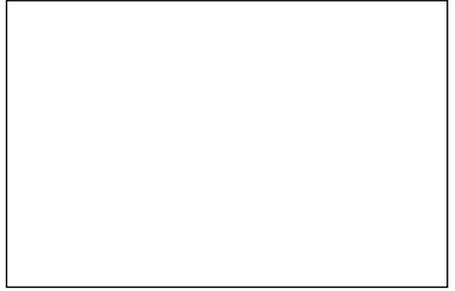
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baron de la contrebande

{U}{B}



Créature : éthérien et gremlin

U

Lien de vie

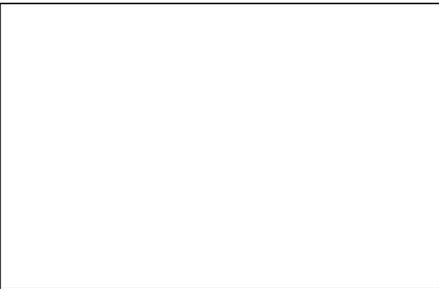
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baron de la contrebande

{U}{B}



Créature : éthérien et gremlin

U

Lien de vie

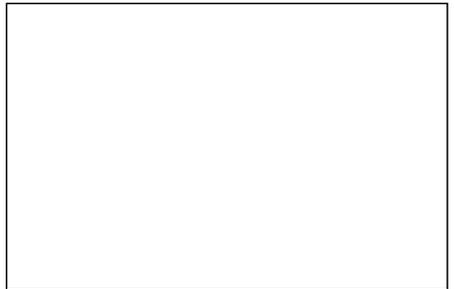
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baron de la contrebande

{U}{B}



Créature : éthérien et gremlin

U

Lien de vie

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}



Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}



Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}



Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}



Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

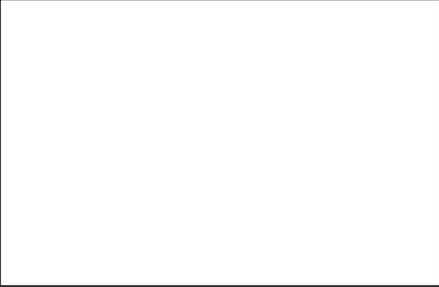
Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

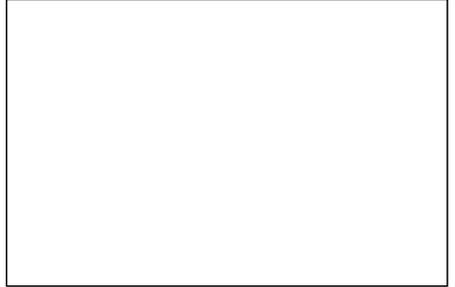
Citadelle de sombracrier



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

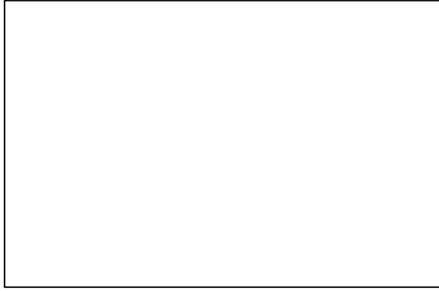


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

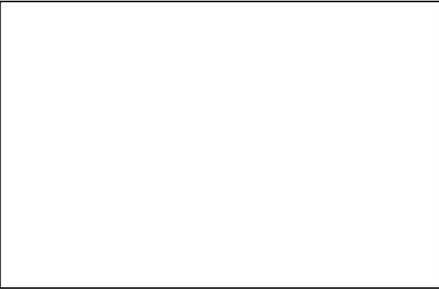


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

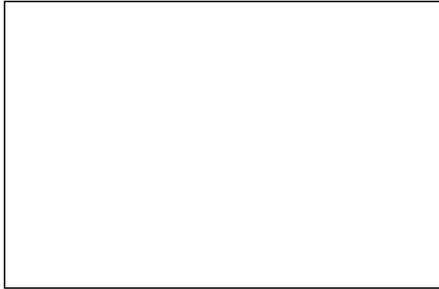


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la Couvée

{1}

Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la Couvée

{1}

Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la Couvée

{1}

Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la Couvée

{1}

Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir {2}



Artefact U
{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

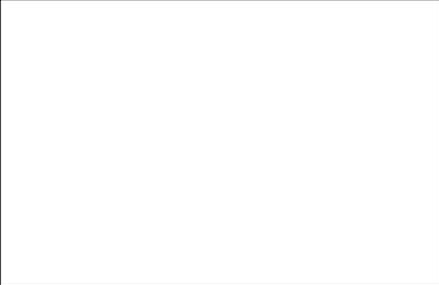
Chantier de miroirs {5}



Artefact R
À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

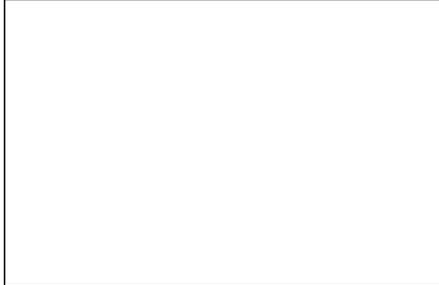
Cachet de Dimir {2}



Artefact U
{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs {5}



Artefact R
À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur éthérique de Gonti

{6}



Artefact légendaire

M

À chaque fois que le C?ur éthérique de Gonti ou un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Payez huit {E}, exilez le C?ur æthérique de Gonti : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs

{5}



Artefact

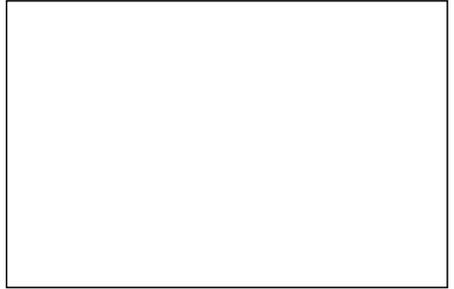
R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur éthérique de Gonti

{6}



Artefact légendaire

M

À chaque fois que le C?ur éthérique de Gonti ou un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Payez huit {E}, exilez le C?ur æthérique de Gonti : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}



Artefact légendaire **M**

<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**

<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**

<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 de jais {0}

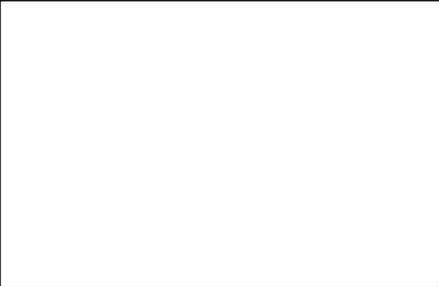


Artefact **R**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de saphir {0}

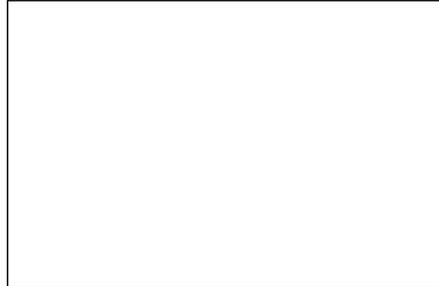


Artefact R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus {4}

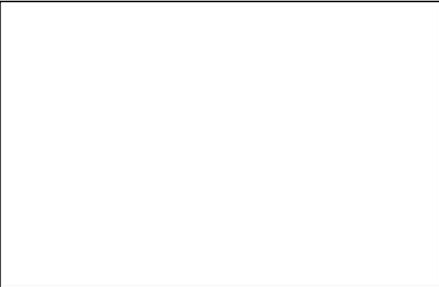


Artefact R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus {4}

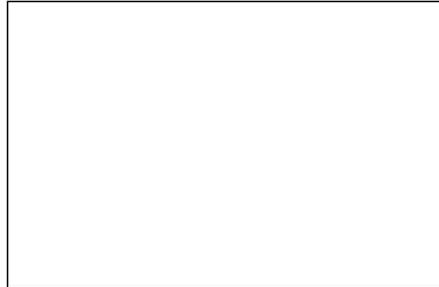


Artefact R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de broyage {2}



Artefact U

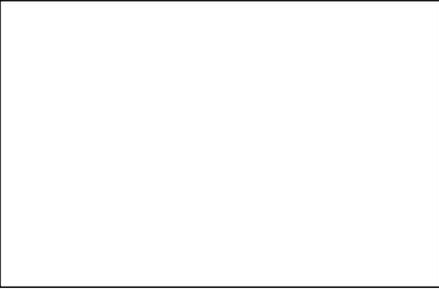
{T}, sacrifiez un artefact : Un joueur ciblé meule trois cartes.

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de broyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de broyage

{2}



Artefact

U

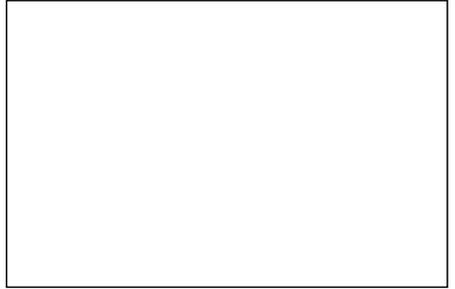
{T}, sacrifiez un artefact : Un joueur ciblé meule trois cartes.

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de broyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

M

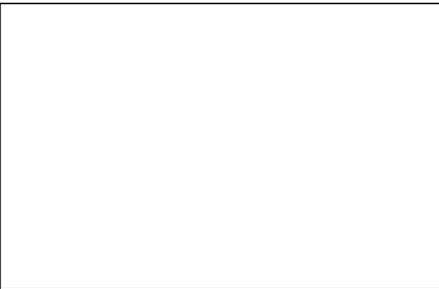
Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

M

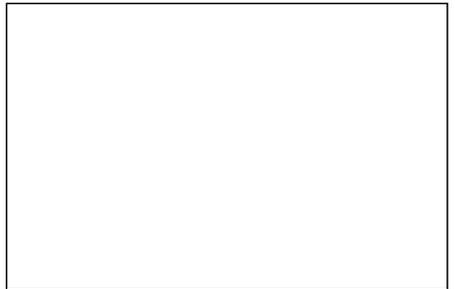
Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast