

Arbitre silencieux

{4}

Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc

{2}

Créature-artefact : bête

R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}

Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian

{0}


Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian {0}




Créature-artefact : phyrexian et construction C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian {0}




Créature-artefact : phyrexian et construction C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian {0}




Créature-artefact : phyrexian et construction C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnarch {7}



Créature-artefact légendaire : sorcier R


{1}{U}{U} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types.

{3}{U} : Acquérez le contrôle d'un artefact ciblé.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}




Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

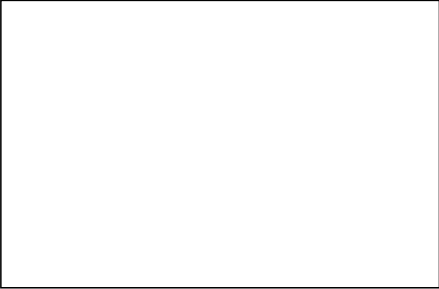


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

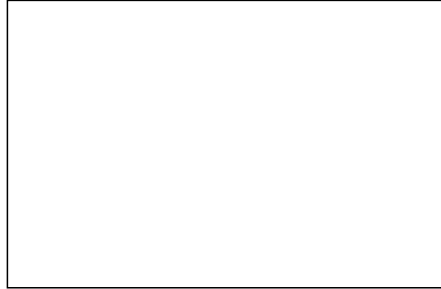


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}




Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}




Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

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

Abunas léonins {3}{W}

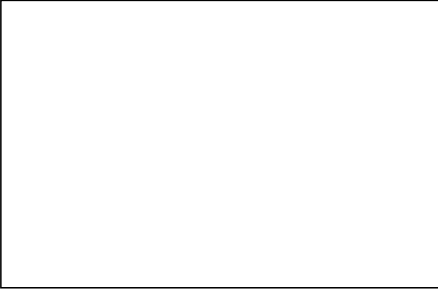


Créature : chat et clerc R
 Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcanis l'omnipotent {3}{U}{U}{U}

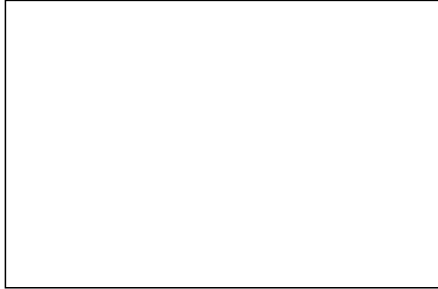


Créature légendaire : sorcier R
 {T} : Piochez trois cartes.
 {2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fidèle de Kiora {G}{U}



Créature : ondin U
 {T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bricolage

{2}{U}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
Cherchez une carte d'artefact dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Académie tolarlane

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U} pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



Terrain : site C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



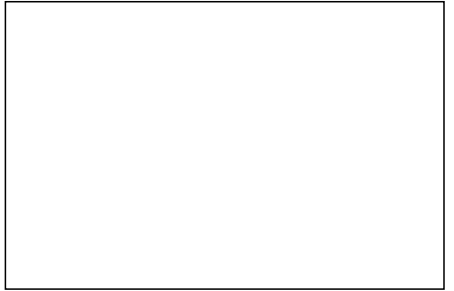
Terrain : site C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran



Terrain R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains



Terrain

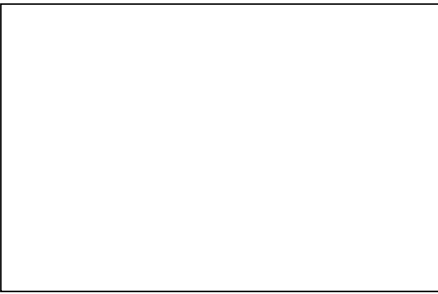
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

M

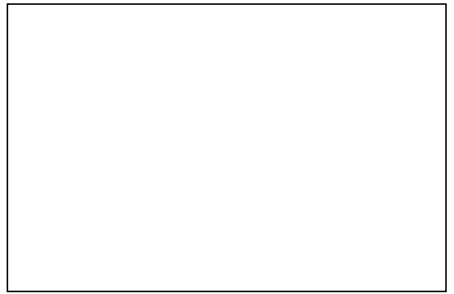
Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Serra



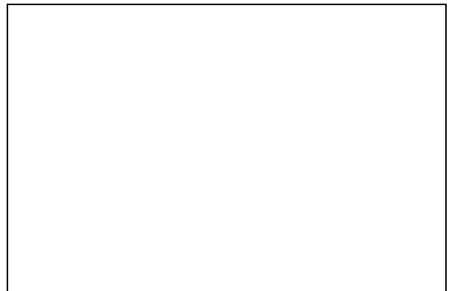
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

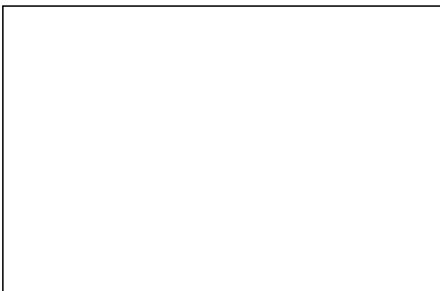
R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

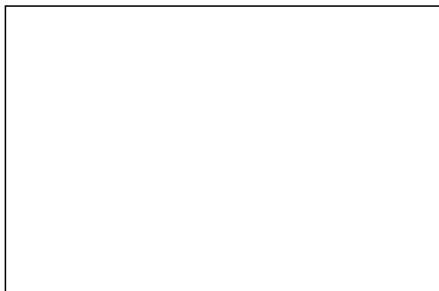
R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de Kaldra

{4}



Artefact légendaire : équipement

R

Les équipements appelés Épée de Kaldra, Bouclier de Kaldra et Heaume de Kaldra ont l'indestructible.

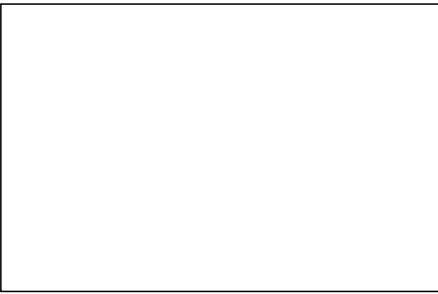
La créature équipée a l'indestructible.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Kaldra

{4}



Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +5/+5.

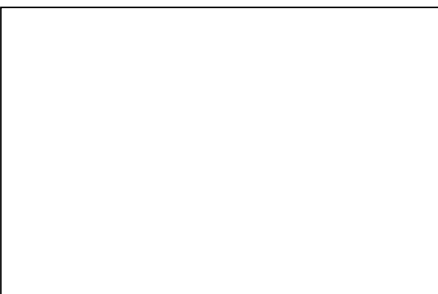
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à une créature, exilez cette créature. (Ne l'exilez que si elle est encore sur le champ de bataille.)

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de Kaldra

{3}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée à l'initiative, le piétinement et la célérité.

{1} : Si vous contrôlez les équipements appelés Heaume de Kaldra, Épée de Kaldra et Bouclier de Kaldra, créez Kaldra, un jeton de créature légendaire 4/4 incolore Avatar. Attachez-lui ces équipements.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manette de sécurité

{3}

Artefact

R

{2}, {T} : Engagez tous les autres artefacts. Ils ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs tant que la Manette de sécurité reste engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}

Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

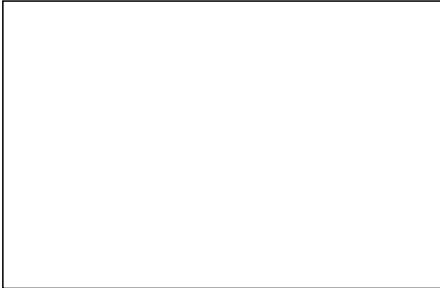
La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

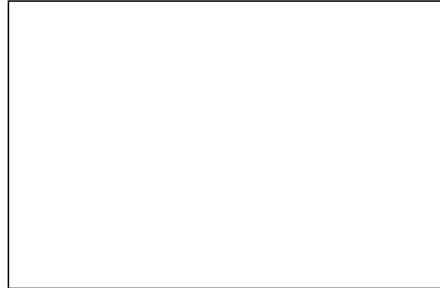


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
 À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}




Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
 À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}




Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
 À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre du Magistrat {3}



Artefact R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Sceptre du magistrat.
 {T}, retirez trois marqueurs « charge » du Sceptre du magistrat: Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse

{6}



Artefact

R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique

{U}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaînements

{G}



Enchantement

R

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de terrains pendant chacun de vos tours.
À chaque fois que vous jouez un terrain, si ce n'était pas le premier terrain que vous avez joué ce tour-ci, les Enchaînements vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de Pemmin

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{U} : Dégagez la créature enchantée.

{U} : La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{U} : La créature enchantée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

{1} : La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de silence

{1}{W}{W}

Enchantement

U

Les sorts d'artefact et d'enchantement que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.

Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des machines

{3}{U}

Enchantement

R

Chaque artefact non-créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à sa valeur de mana.

(Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de silence

{1}{W}{W}

Enchantement

U

Les sorts d'artefact et d'enchantement que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.

Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitard

{2}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Sautez votre étape de pioche.
Vous avez le linceul.
Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles d'adoration

{2}{W}

Enchantement

R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast