Machine de mort galopante {6}

Créature-artefact : construction R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine de mort galopante {6}

Créature-artefact : construction R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine de mort galopante {6}

Créature-artefact : construction R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine de mort galopante {6}

Créature-artefact : construction R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs de pierre taillée {3}

Créature-artefact : golem U

Ne lancez les Serviteurs de pierre taillée que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs de pierre taillée {3}

Créature-artefact : golem U

Ne lancez les Serviteurs de pierre taillée que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs de pierre taillée {3}

Créature-artefact : golem U

Ne lancez les Serviteurs de pierre taillée que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs de pierre taillée {3}

Créature-artefact : golem U

Ne lancez les Serviteurs de pierre taillée que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'armes réputé {1}{U}

Créature : humain et artificier **C**

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.
{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appéle Arc du perce-c?ur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'armes réputé {1}{U}

Créature : humain et artificier **C**

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.
{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appéle Arc du perce-c?ur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'armes réputé {1}{U}

Créature : humain et artificier **C**

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.
{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appéle Arc du perce-c?ur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'armes réputé {1}{U}

Créature : humain et artificier **C**

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.
{U}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appéle Arc du perce-c?ur ou Fiole de feu des dragons, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur en chef {1}{U}

Créature : vedalken et artificier R

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation. (Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur en chef {1}{U}

Créature : vedalken et artificier R

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation. (Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur en chef {1}{U}

Créature : vedalken et artificier R

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation. (Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain **R**

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}
La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}
La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}
La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {3}
La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Purphoros {1}{R}{R}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast