Élémental de rouille {4}

Créature-artefact : élémental U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez un artefact autre que l'Élémental de rouille. Si vous ne le pouvez pas, engagez l'Élémental de rouille et perdez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}

Créature-artefact : djaggernaut R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de cuivre {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de cuivre {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de cuivre {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de cuivre {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion neurok {2}{U}

Créature : humain et gredin **C**

L'Espion neurok ne peut pas être bloqué tant que le joueur défenseur contrôle un artefact.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours de découverte {2}{G}

Rituel **C**

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.
? Vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires ce tour-ci.
Union {2}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours de découverte {2}{G}

Rituel **C**

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.
? Vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires ce tour-ci.
Union {2}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours de découverte {2}{G}

Rituel **C**

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.
? Vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires ce tour-ci.
Union {2}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours de découverte {2}{G}

Rituel **C**

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.
? Vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires ce tour-ci.
Union {2}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engin de nuisance {3}

Artefact U

{2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact incolore 0/1 Parasite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engin de nuisance {3}

Artefact U

{2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact incolore 0/1 Parasite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engin de nuisance {3}

Artefact U

{2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact incolore 0/1 Parasite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}

Artefact C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}

Artefact C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

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

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

Lotus doré {5}

Artefact R

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

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

Marteau de guerre loxodon {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}

Artefact U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour des champions {4}

Artefact R

{8}, {T} : Une créature ciblée gagne +6/+6 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

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

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion dans les rangs {3}{R}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un artefact, qu'une créature ou qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit un permanent ciblé qu'un autre joueur contrôle qui partage un type avec lui. Échangez le contrôle de ces permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin partagé {4}{U}

Enchantement R

Si un joueur devait piocher une carte, ce joueur exile la carte du dessus des bibliothèques de ses adversaires face cachée à la place.
Chaque joueur peut regarder les cartes qu'il a exilées avec le Destin partagé, et il peut joueur les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast