Artisan golem {5}

Créature-artefact : golem U

{2} : Une créature-artefact ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
{2} : Une créature-artefact ciblée gagne, selon votre choix, le vol, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de pierre {5}

Créature-artefact : golem C

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse phyrexiane {6}

Créature-artefact : phyrexian et golem U

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem précurseur {5}

Créature-artefact : golem R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

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 cuivre {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {G}.

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 palladium {3}

Créature-artefact : myr U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

Créature-artefact : myr U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk {4}{G}

Créature : bête U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseur de vitalité {3}{G}

Créature : phyrexian et humain et artificier U

Quand l'Épisseur de vitalité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.
{1} : Régénérez une créature Golem ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseur de vitalité {3}{G}

Créature : phyrexian et humain et artificier U

Quand l'Épisseur de vitalité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.
{1} : Régénérez une créature Golem ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse aux lacérateurs {6}{G}

Créature : phyrexian et humain et artificier **C**

Quand l'Épisseuse aux lacérateurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
Les créatures Golem que vous contrôlez ont le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque brutaliseur {5}{G}

Créature : phyrexian et clerc U

Quand l'Exarque brutaliseur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus d'elle.
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseur de capteurs {4}{W}

Créature : phyrexian et artificier C

Quand l'Épisseur de capteurs arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.
Les créatures Golem que vous contrôlez ont la vigilance.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseur de capteurs {4}{W}

Créature : phyrexian et artificier C

Quand l'Épisseur de capteurs arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.
Les créatures Golem que vous contrôlez ont la vigilance.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames {2}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier R

Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.
Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître épisseur {3}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier U

Quand le Maître épisseur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.
Les créatures Golem que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître épisseur {3}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier U

Quand le Maître épisseur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.
Les créatures Golem que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître épisseur {3}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier U

Quand le Maître épisseur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.
Les créatures Golem que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}

Créature : phyrexian et clerc C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}

Créature : phyrexian et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de conversion {3}

Artefact **U**

{2}, {T} : Exilez une carte d'artefact ciblée d'un cimetière. Mettez un marqueur « charge » sur la Chambre de conversion.
{2}, {T}, retirez un marqueur « charge » de la Chambre de conversion : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque {G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapport de guerre {3}{W}

Éphémère **C**

Vous gagnez un nombre de point de vie égal au nombre de créature sur le champ de bataille plus le nombre d'artefacts sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris selon Glissa {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapport de guerre {3}{W}

Éphémère **C**

Vous gagnez un nombre de point de vie égal au nombre de créature sur le champ de bataille plus le nombre d'artefacts sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration forcée {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas attaquer.
{2}{W} : Renvoyez l'Adoration forcée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte viridiane {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : artefact
Quand l'artefact enchanté est mis dans un cimetière, vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration forcée {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas attaquer.
{2}{W} : Renvoyez l'Adoration forcée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast