Carapace clone {5}

Créature-artefact : changeforme U

Empreinte ? Quand la Carapace clone arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
Quand la Carapace clone meurt, retournez la carte exilée face visible. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace clone {5}

Créature-artefact : changeforme U

Empreinte ? Quand la Carapace clone arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
Quand la Carapace clone meurt, retournez la carte exilée face visible. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace clone {5}

Créature-artefact : changeforme U

Empreinte ? Quand la Carapace clone arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
Quand la Carapace clone meurt, retournez la carte exilée face visible. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction morioke {3}

Créature-artefact : guerrier C

{1}{B}, sacrifiez la Reproduction morioke : Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction morioke {3}

Créature-artefact : guerrier **C**

{1}{B}, sacrifiez la Reproduction morioke : Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur d'Ulamog {11}

Créature : eldrazi **U**

Annihilateur 3 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie trois permanents.)
Le Terrasseur d'Ulamog ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur d'Ulamog {11}

Créature : eldrazi **U**

Annihilateur 3 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie trois permanents.)
Le Terrasseur d'Ulamog ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie **U**

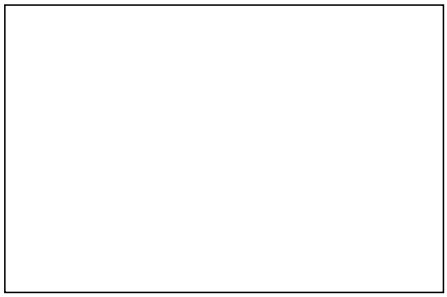
Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}



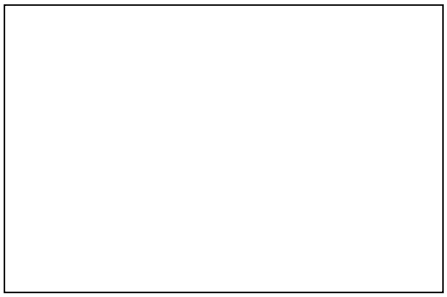
Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8}



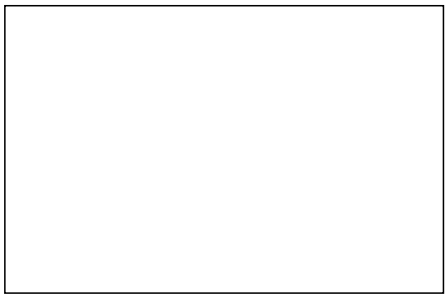
Créature : eldrazi C

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8}



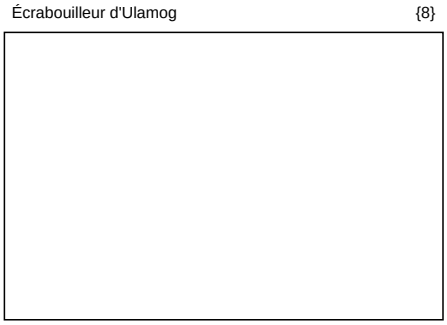
Créature : eldrazi C

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog {8}



Créature : eldrazi C

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur de récupération {W}

Créature : humain et éclaireur **C**

{W}, sacrifiez l'Éclaireur de récupération : Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur de récupération {W}

Créature : humain et éclaireur **C**

{W}, sacrifiez l'Éclaireur de récupération : Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur de récupération {W}

Créature : humain et éclaireur **C**

{W}, sacrifiez l'Éclaireur de récupération : Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgestoc auriok {W}{W}

Créature : humain et soldat **U**

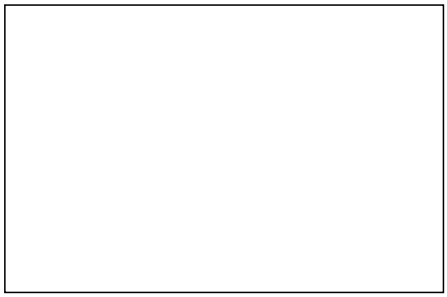
Art des métaux ? Le Forgestoc auriok a la double initiative tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgestoc auriok {W}{W}



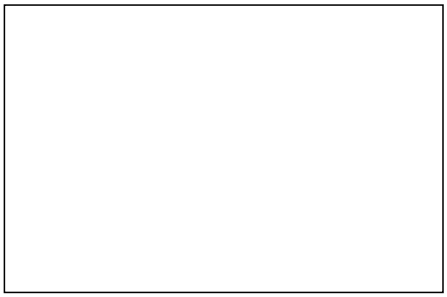
Créature : humain et soldat U

Art des métaux ? Le Forgestoc auriok a la double initiative tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}



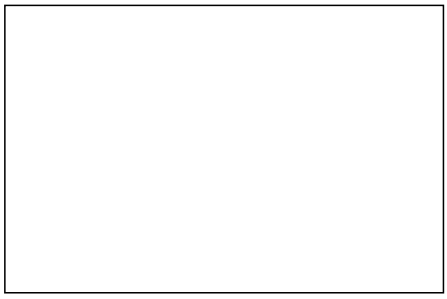
Créature : kor et clerc C

Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}



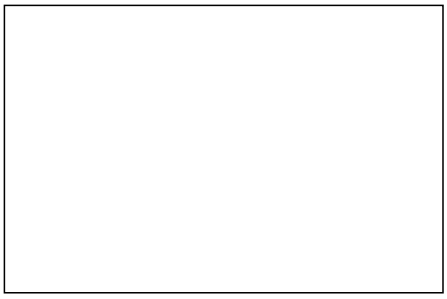
Créature : kor et clerc C

Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil {X}{B}{B}



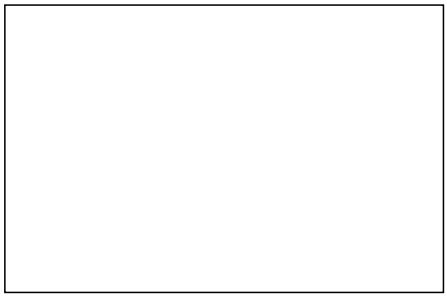
Rituel R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

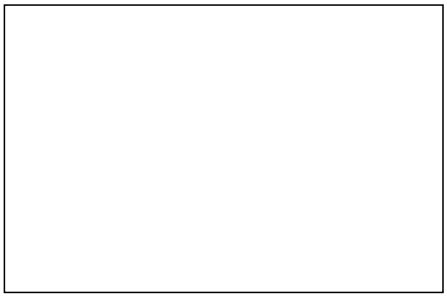


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

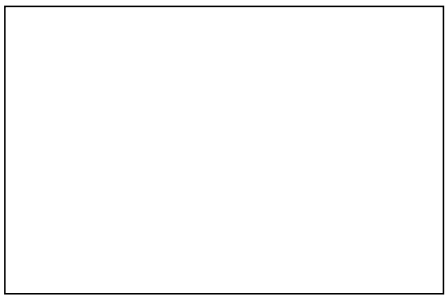


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

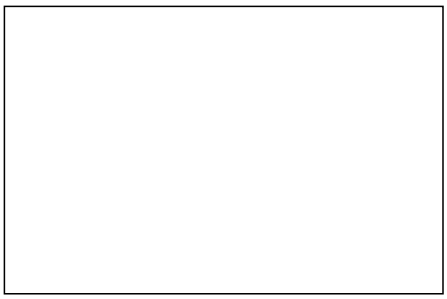


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

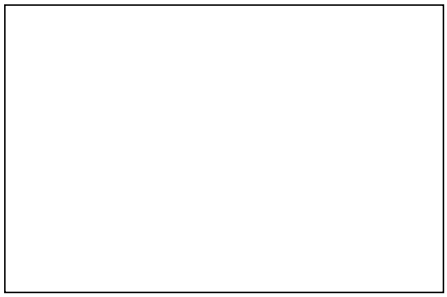


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

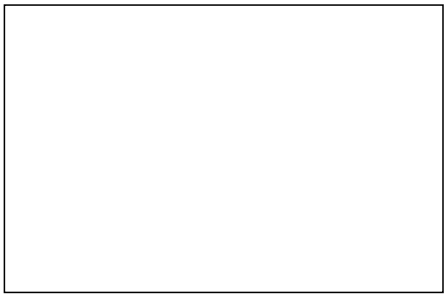


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

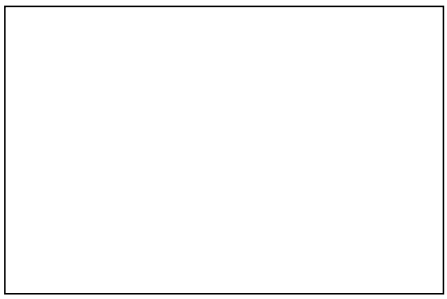


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

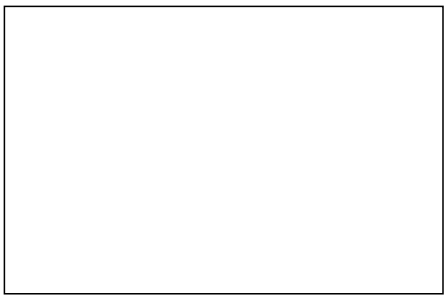


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

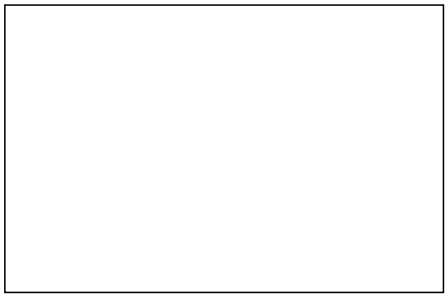
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

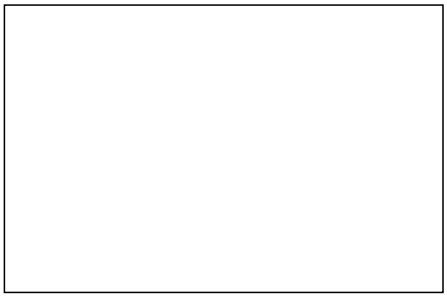


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

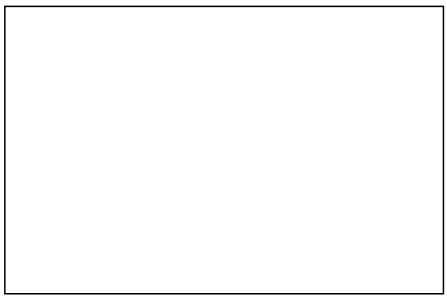


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

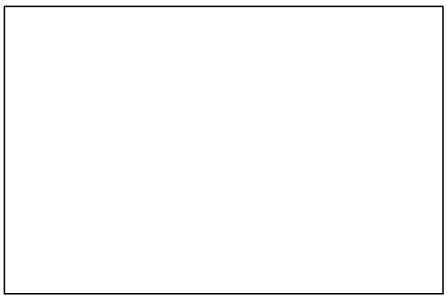


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

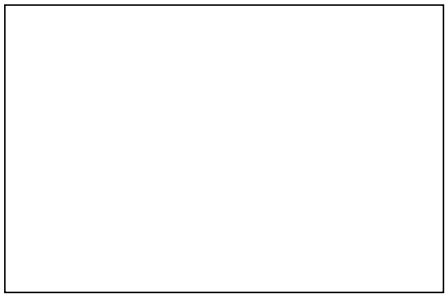


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

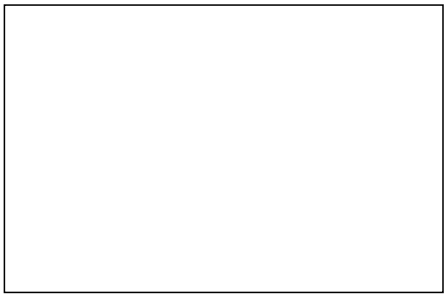


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

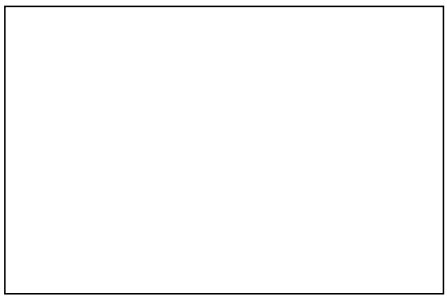


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

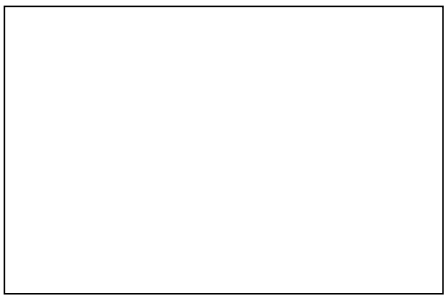


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exosquelette greffé {4}

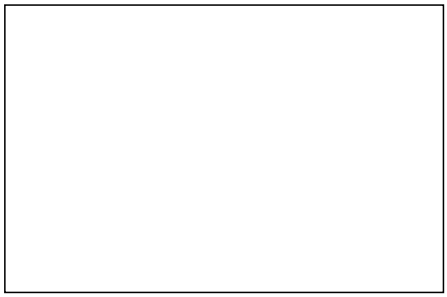
Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2 et a l'infection. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
À chaque fois que l'Exosquelette greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exosquelette greffé {4}

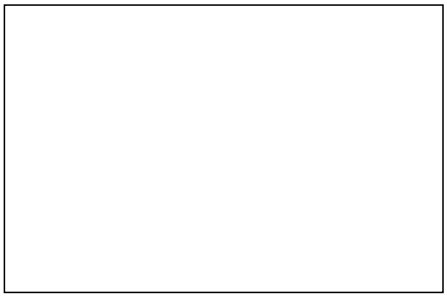


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2 et a l'infection. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
À chaque fois que l'Exosquelette greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revêtement de métal liquide {2}

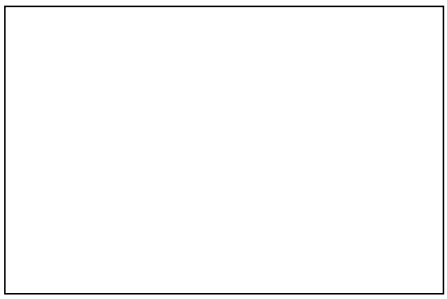


Artefact U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revêtement de métal liquide {2}

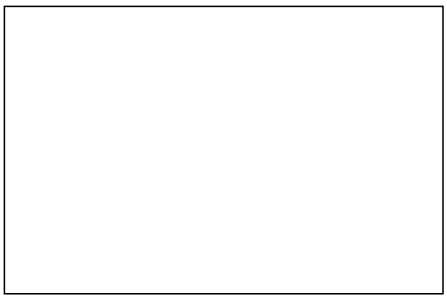


Artefact U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie {2}



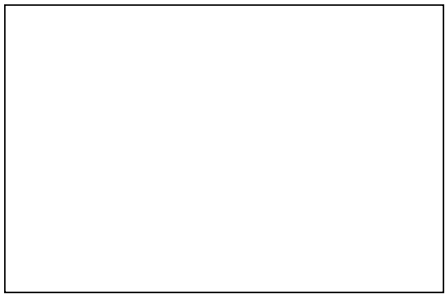
Artefact U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie {2}

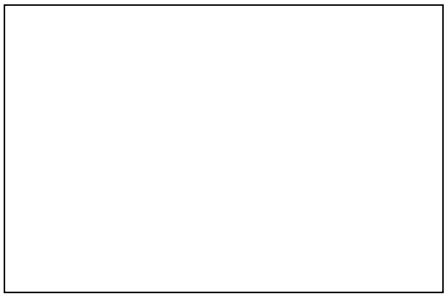


Artefact U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth {2}

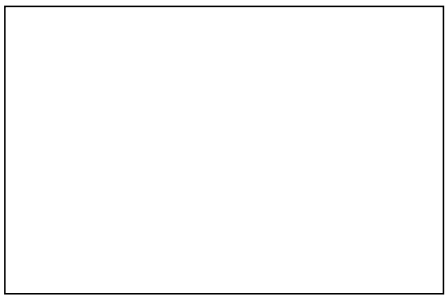


Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trigone de corruption {4}

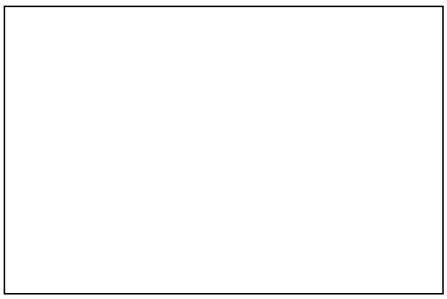


Artefact U

Le Trigone de corruption arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».
{B}{B}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Trigone de corruption.
{2}, {T}, retirez un marqueurs « charge » du Trigone de corruption : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth {2}



Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée {B}

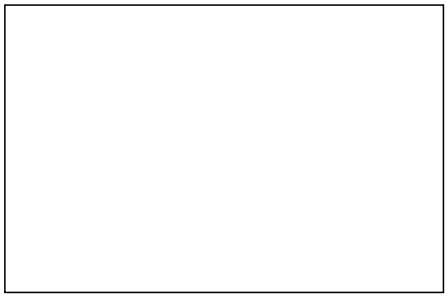
Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

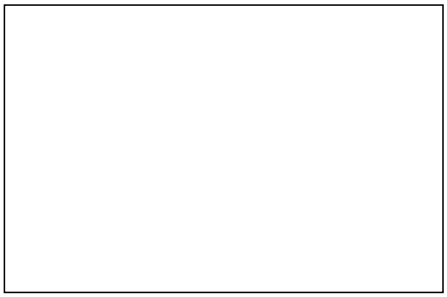


Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande divine {1}{W}

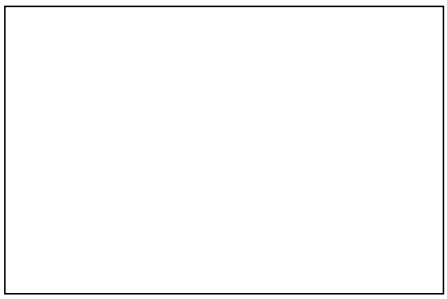


Éphémère C

Détruisez l'artefact ciblé. Vous gagnez autant de points de vie que son coût converti de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

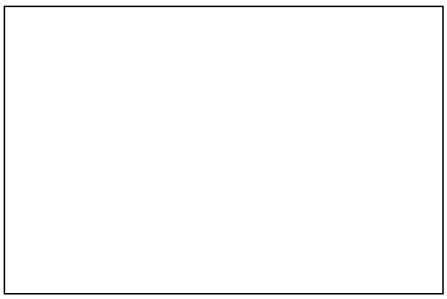


Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande divine {1}{W}



Éphémère C

Détruisez l'artefact ciblé. Vous gagnez autant de points de vie que son coût converti de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast