

**Dragon d'acier en fusion** {4}{RP}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et dragon **R**  
 ({RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Vol  
 {RP} : Le Dragon d'acier en fusion gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Panthere balafreuse** {4}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et chat **C**  
 ({RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Célérité

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon d'acier en fusion** {4}{RP}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et dragon **R**  
 ({RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Vol  
 {RP} : Le Dragon d'acier en fusion gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Panthere balafreuse** {4}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et chat **C**  
 ({RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Célérité

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**  
(UP) peut être payé au choix avec U) ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**  
(UP) peut être payé au choix avec U) ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**  
(UP) peut être payé au choix avec U) ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

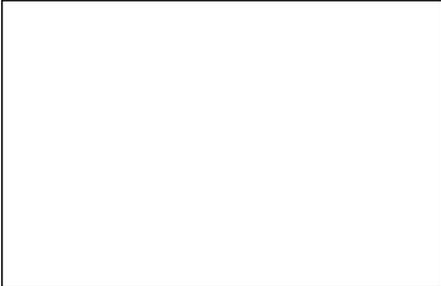
Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**  
(UP) peut être payé au choix avec U) ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale membranée {1}{WP}



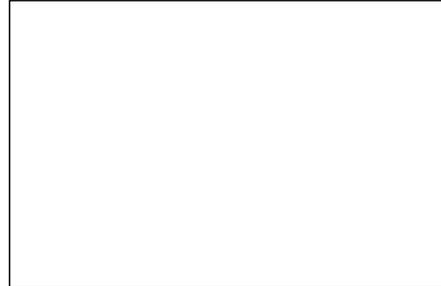
Créature-artefact : Phyrexian Wall U  
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Défenseur  
 Quand la Cathédrale membranée meurt pendant le combat, elle inflige 6 blessures à chaque créature qu'elle a bloquée ce combat-ci.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}



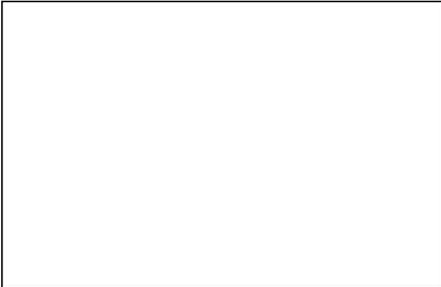
Créature-artefact : phyrexian et soldat C  
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)

Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale membranée {1}{WP}



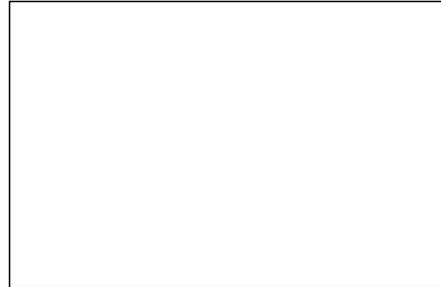
Créature-artefact : Phyrexian Wall U  
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Défenseur  
 Quand la Cathédrale membranée meurt pendant le combat, elle inflige 6 blessures à chaque créature qu'elle a bloquée ce combat-ci.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}



Créature-artefact : phyrexian et soldat C  
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)

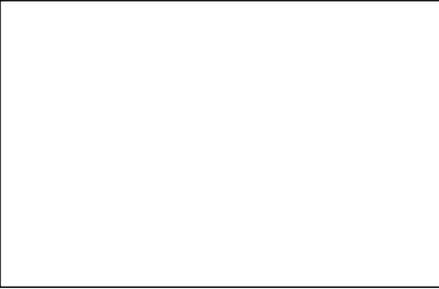
Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet

{1}{R}



Rituel

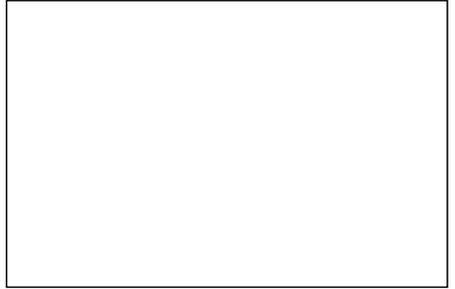
U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet

{1}{R}



Rituel

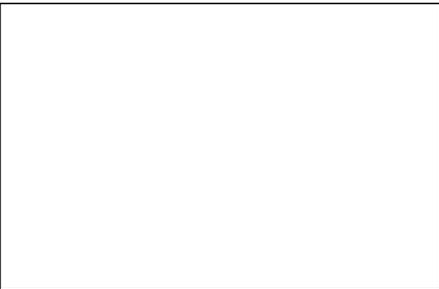
U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet

{1}{R}



Rituel

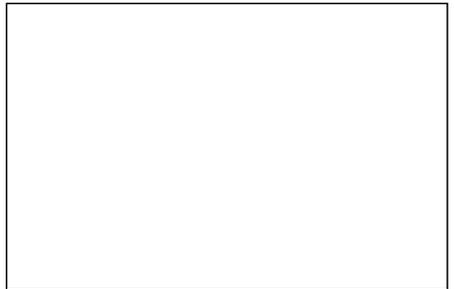
U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet

{1}{R}



Rituel

U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



Terrain : site

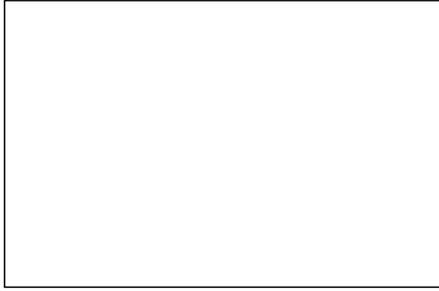
C

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

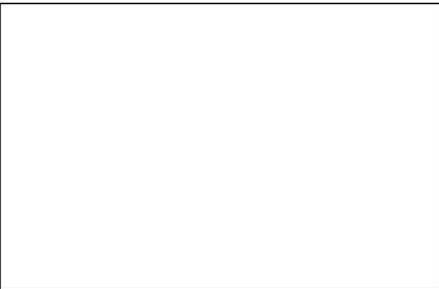
C

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

Avant-poste du Vide Rayonnant



Terrain : site

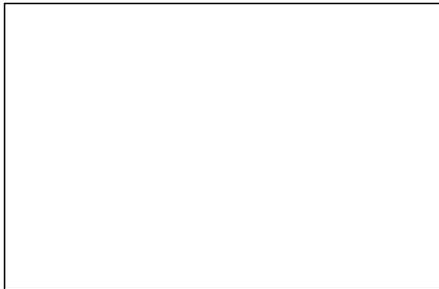
C

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

Chutes de soufre



Terrain

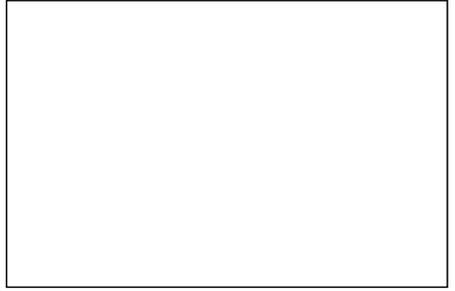
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

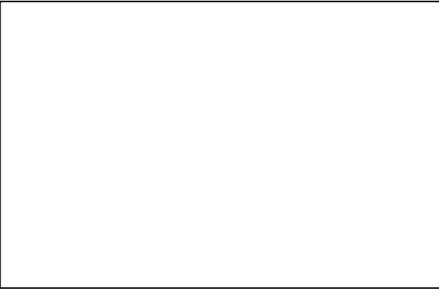
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

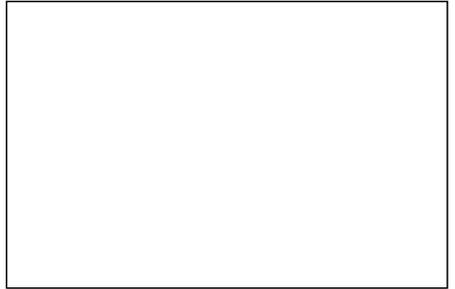
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

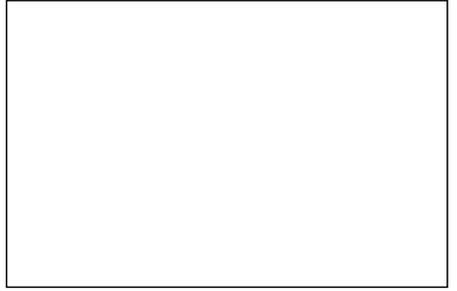
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

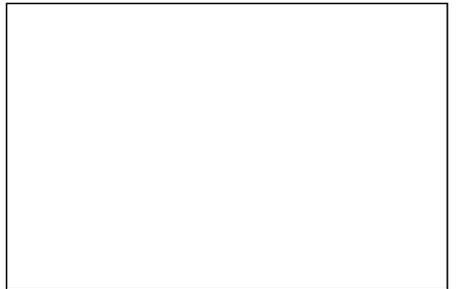
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

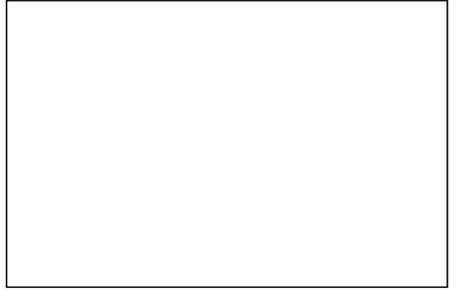


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

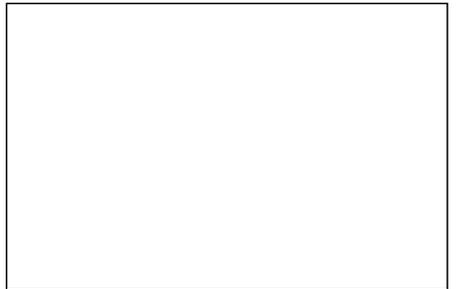


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

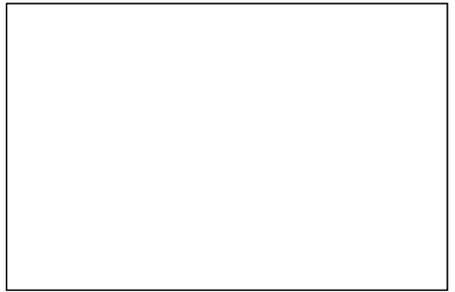
{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extracteur de rage

{4}{RP}



Artefact

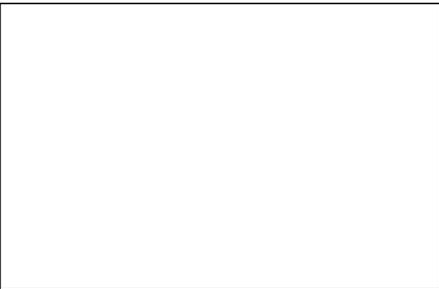
U

{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

À chaque fois que vous lancez un sort avec {P} dans son coût de mana, l'Extracteur de rage inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

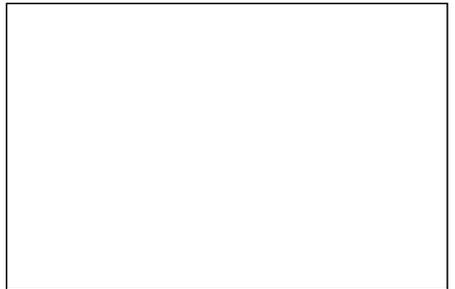
{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extracteur de rage

{4}{RP}



Artefact

U

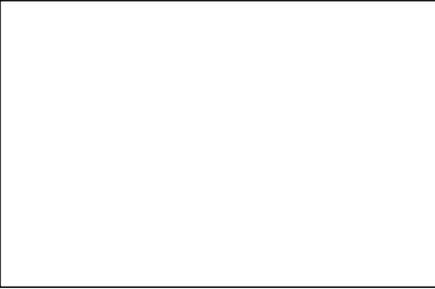
{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

À chaque fois que vous lancez un sort avec {P} dans son coût de mana, l'Extracteur de rage inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extracteur de rage

{4}{RP}



Artefact

U

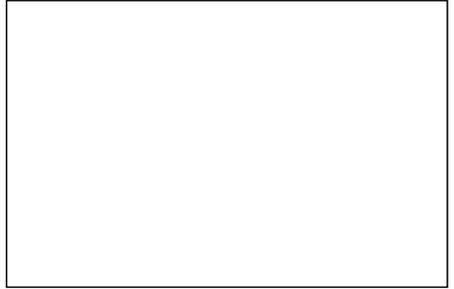
{{RP}} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

À chaque fois que vous lancez un sort avec {P} dans son coût de mana, l'Extracteur de rage inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe de Nom

{3}{WP}{WP}



Artefact

R

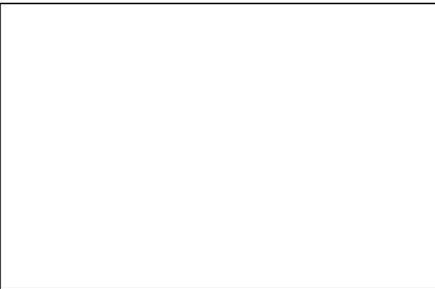
{{W/P}} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {W/P} pour chacune de ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extracteur de rage

{4}{RP}



Artefact

U

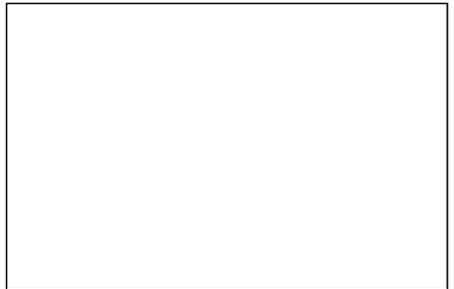
{{RP}} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

À chaque fois que vous lancez un sort avec {P} dans son coût de mana, l'Extracteur de rage inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe de Nom

{3}{WP}{WP}



Artefact

R

{{W/P}} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {W/P} pour chacune de ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte d'agressivité

{3}{RP}{RP}

Éphémère

U

(({RP}) peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte d'agressivité

{3}{RP}{RP}

Éphémère

U

(({RP}) peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de l'apôtre

{1}{WP}

Éphémère

C

{WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de l'apôtre

{1}{WP}

Éphémère

C

{WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de l'apôtre

{1}{WP}



Éphémère

C

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes de moelle

{WP}



Éphémère

U

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Les Échardes de moelle infligent 1 blessures à chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de l'apôtre

{1}{WP}



Éphémère

C

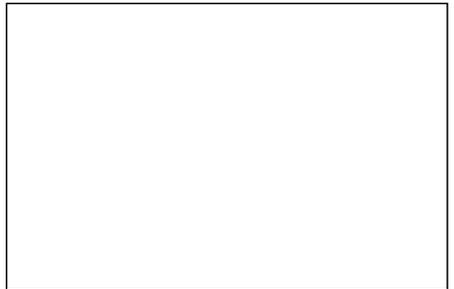
({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes de moelle

{WP}



Éphémère

U

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Les Échardes de moelle infligent 1 blessures à chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux

{RP}

Éphémère

C

{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux

{RP}

Éphémère

C

{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux

{RP}



Éphémère

C

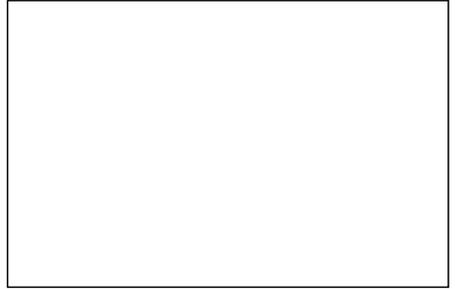
(({RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}



Éphémère

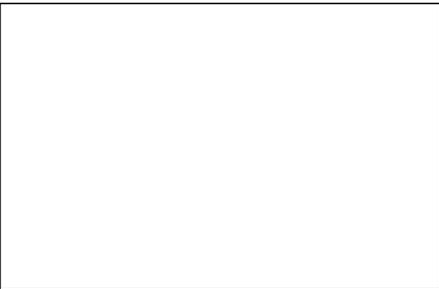
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}



Éphémère

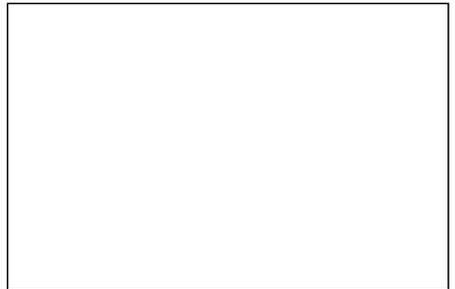
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Art des métaux ? La Réfutation stoïque coûte (1) de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts. Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Art des métaux ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts. Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Art des métaux ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts. Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Art des métaux ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts. Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Blancsotell

{1}{W}

Éphémère

C

Vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Blancssoleil

{1}{W}



Éphémère

C

Vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prononcer la justice

{2}{W}



Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.  
Art des métaux ? Ce joueur sacrifie deux créatures  
attaquantes à la place si vous contrôlez au moins trois  
artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prononcer la justice

{2}{W}



Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.  
Art des métaux ? Ce joueur sacrifie deux créatures  
attaquantes à la place si vous contrôlez au moins trois  
artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast