

Cathodion {3}

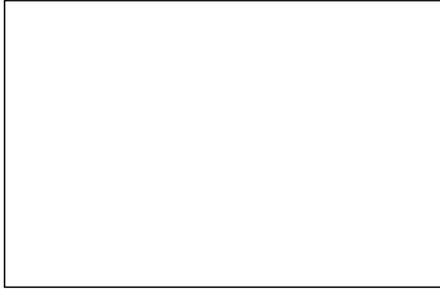


Créature-artefact : construction U
Quand le Cathodion meurt, ajoutez {C}{C}{C}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathodion {3}



Créature-artefact : construction U
Quand le Cathodion meurt, ajoutez {C}{C}{C}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathodion {3}

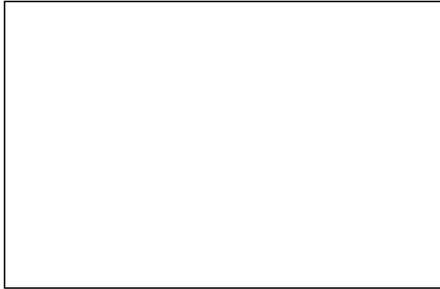


Créature-artefact : construction U
Quand le Cathodion meurt, ajoutez {C}{C}{C}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathodion {3}



Créature-artefact : construction U
Quand le Cathodion meurt, ajoutez {C}{C}{C}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine {8}



Créature-artefact : golem **M**

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropède {2}



Créature-artefact : phyrexian et insecte U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Nécropède meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropède {2}



Créature-artefact : phyrexian et insecte U

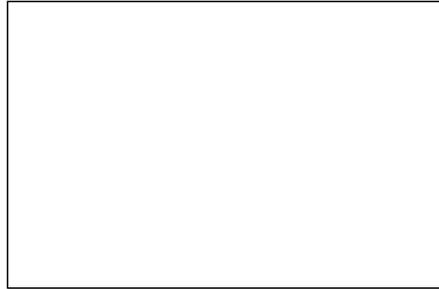
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Nécropède meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropède {2}



Créature-artefact : phyrexian et insecte U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Nécropède meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nef lunaire myr {1}

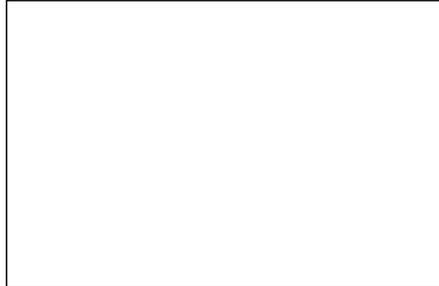


Créature-artefact : myr **C**
Quand la Nef lunaire myr meurt, ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nef lunaire myr {1}



Créature-artefact : myr **C**
Quand la Nef lunaire myr meurt, ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nef lunaire myr {1}

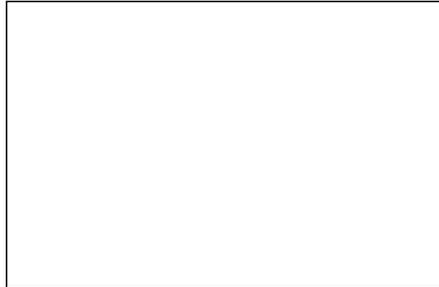


Créature-artefact : myr **C**
Quand la Nef lunaire myr meurt, ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}

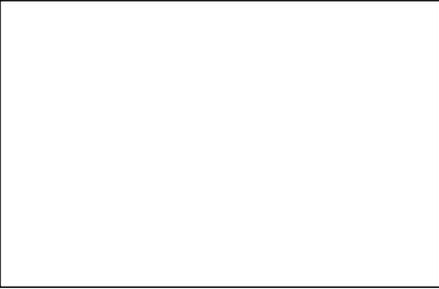


Créature-artefact : myr **U**
Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



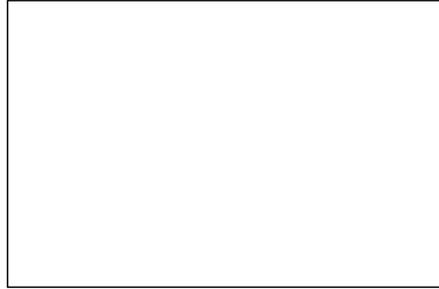
Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir {5}{W}{W}{W}



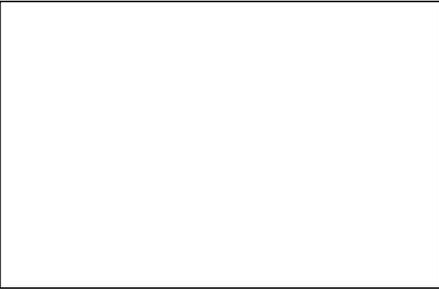
Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance, indestructible
Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr {7}



Créature-artefact : myr et construction R

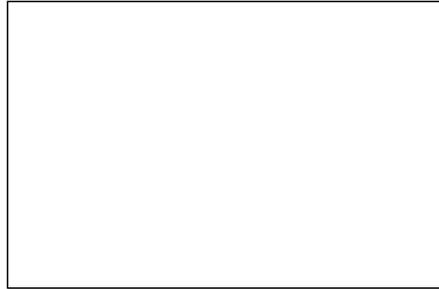
Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}



Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}



Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique {2}{W}



Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique {2}{W}

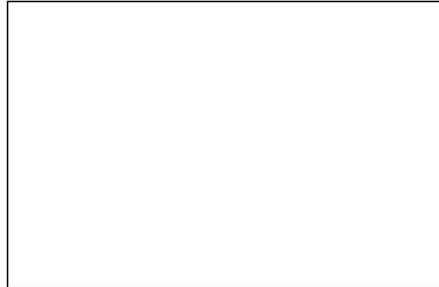


Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



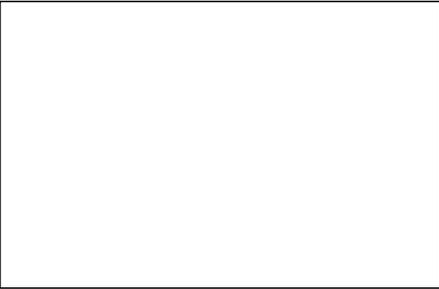
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



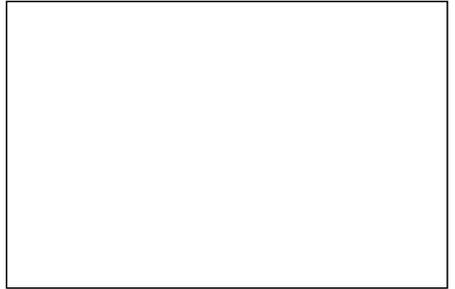
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {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
{W}

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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

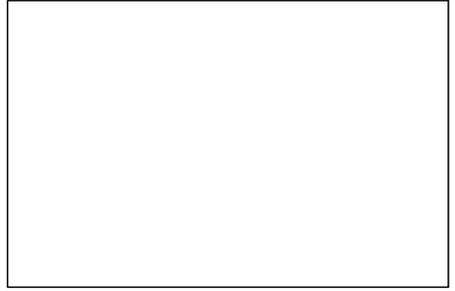


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

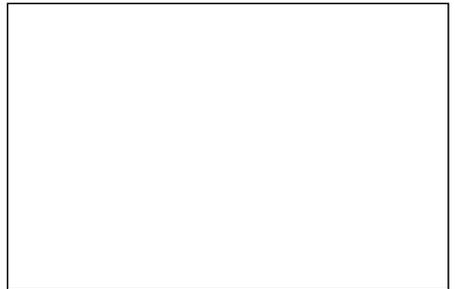


Terrain de base : plaine
{W}

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
{W}

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
{W}

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
{W}

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
{W}

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

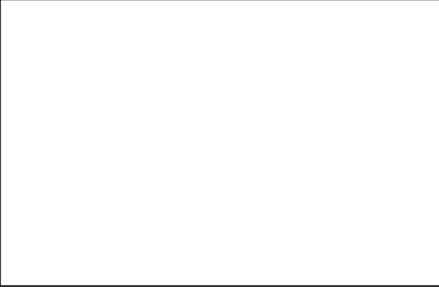
Autel d'Ashnod {3}



Artefact U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

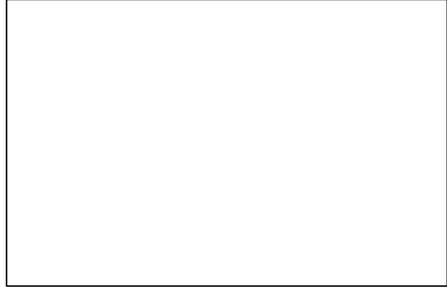
Autel d'Ashnod {3}



Artefact U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

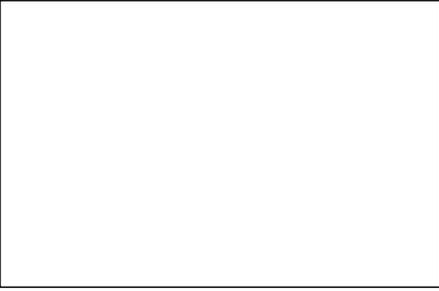


Artefact U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod

{3}



Artefact

U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

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

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prononcer la justice

{2}{W}



Éphémère

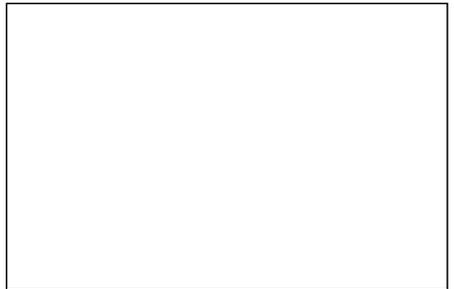
U

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

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

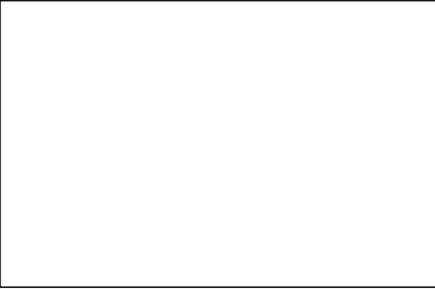
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

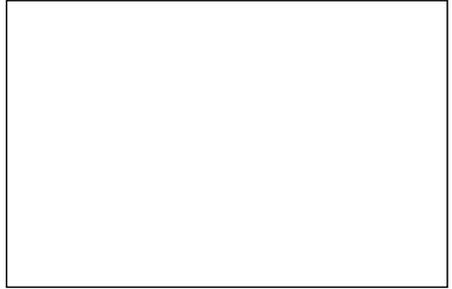
Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

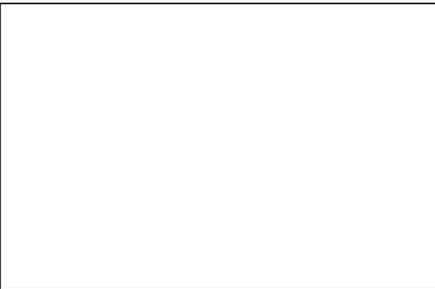
Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

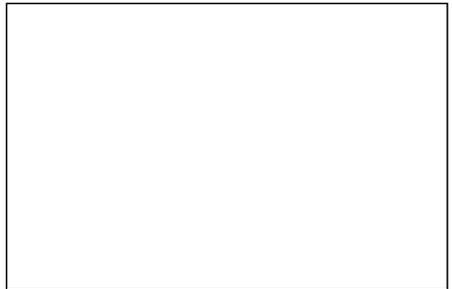
Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

