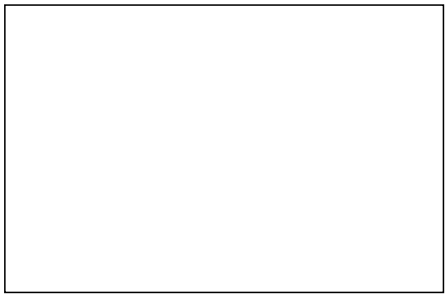
Âme de la Nouvelle Phyrexia {6}



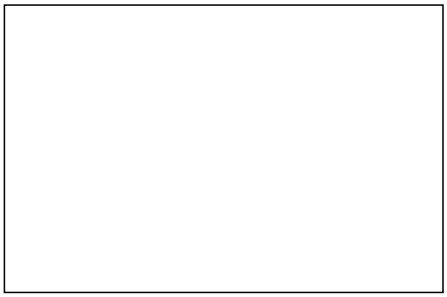
Créature-artefact : phyrexian et avatar M

Piétinement
{5} : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
{5}, exilez l'Âme de la Nouvelle Phyrexia depuis votre cimetière : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de pestacier {12}



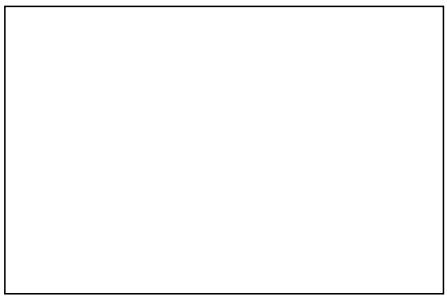
Créature-artefact : phyrexian et golem M

Piétinement, infection, indestructible
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine {7}



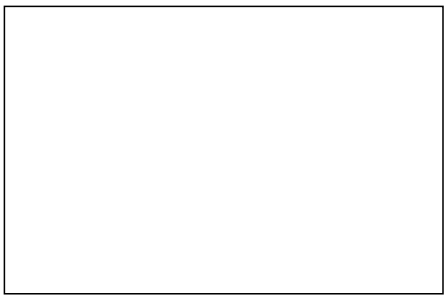
Créature-artefact : ange M

Vol
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier {11}



Créature-artefact : golem M

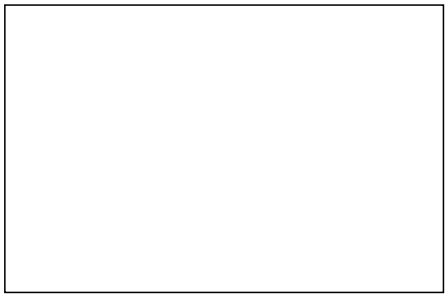
Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)
Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)
Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine {8}



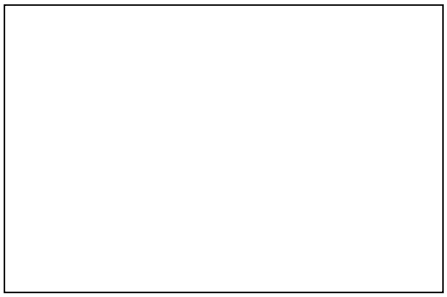
Créature-artefact : golem M

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-trahit {12}



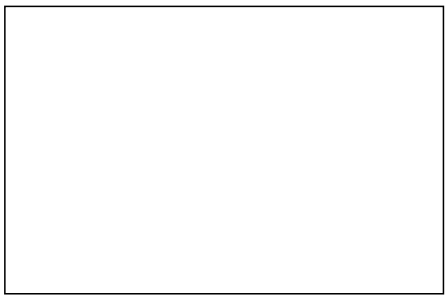
Créature : eldrazi R

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un permanent non-jeton, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'acier {6}



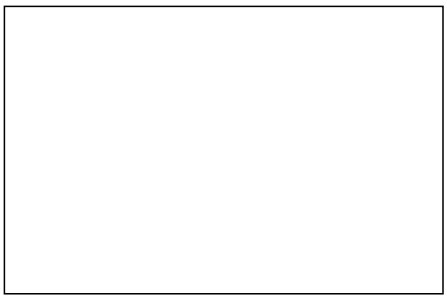
Créature-artefact : dragon R

Vol
{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivrétreinte {6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre M

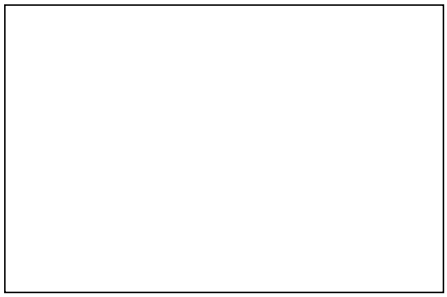
Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mainequin {2}



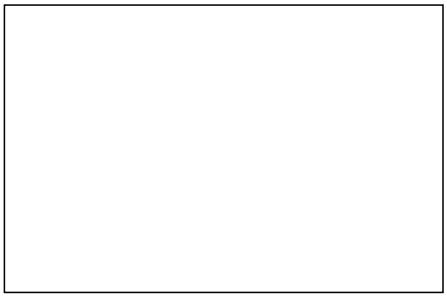
Créature-artefact : construction **C**

{T}: Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



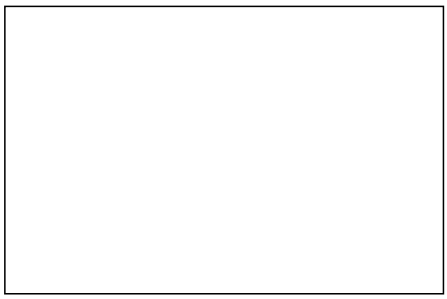
Créature-artefact : myr U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécaplongeur {3}



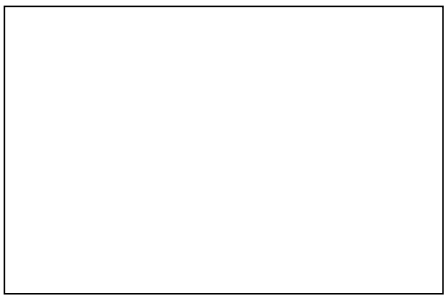
Créature-artefact : oiseau U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr U

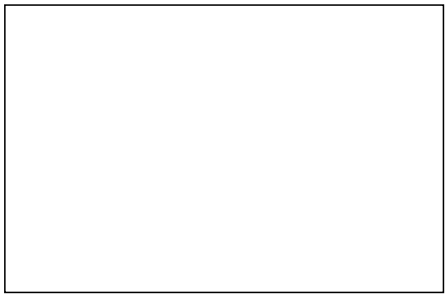
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrier métallurgiste {3}



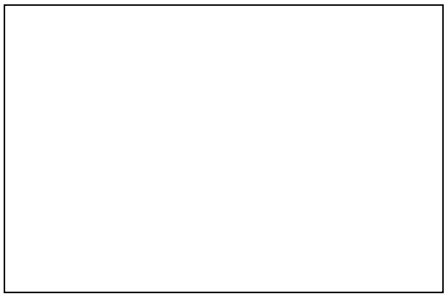
Créature-artefact : construction R

{T} : Révélez un nombre quelconque de cartes d'artefact de votre main. Ajoutez {C}{C} pour chaque carte révélée de cette manière.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek {9}



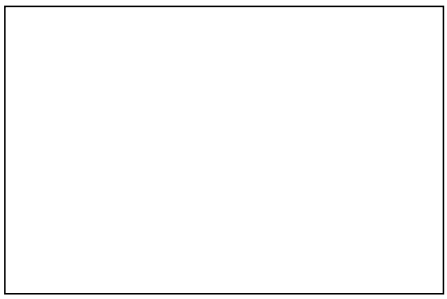
Créature : eldrazi U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.
Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur d'Ulamog {11}



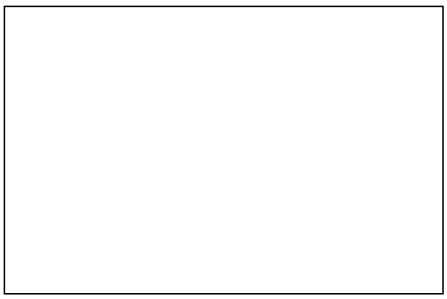
Créature : eldrazi U

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

Écrabouilleur d'Ulamog {8}



Créature : eldrazi C

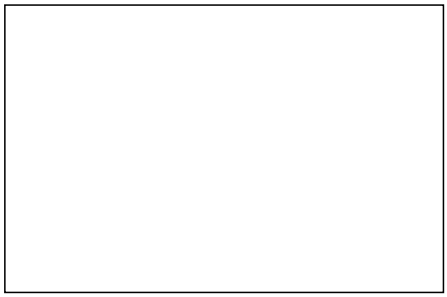
Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons {15}



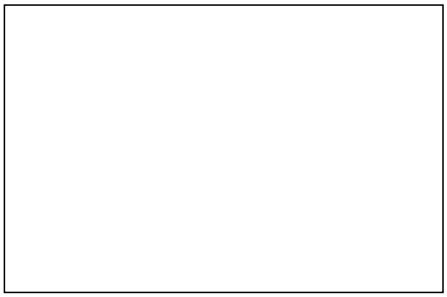
Créature légendaire : eldrazi **M**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main d'Emrakul {9}



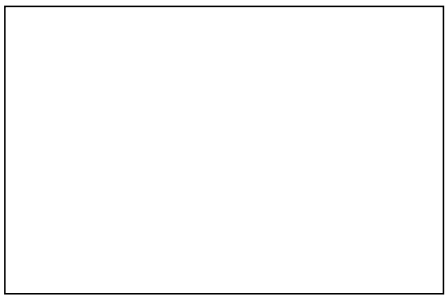
Créature : eldrazi **C**

Vous pouvez sacrifier quatre permanents Eldrazi et Engeance à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Annihilateur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité {10}



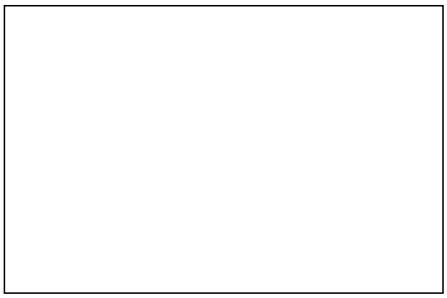
Créature légendaire : eldrazi **M**

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père-couveur d'Ulamog {10}



Créature : eldrazi **R**

Annihilateur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)
{4} : Créez deux jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

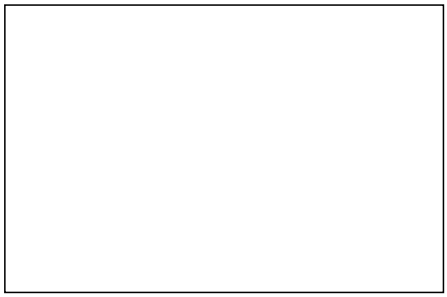
{20} : Lancez n'importe quel nombre de sorts d'eldrazi que vous possédez en dehors de la partie sans payer leurs coûts de mana.

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, l'Épicycle Infini {11}



Créature légendaire : eldrazi **M**

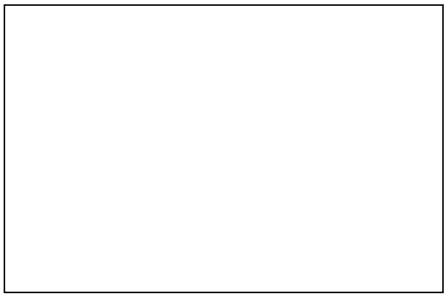
Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.
Indestructible
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

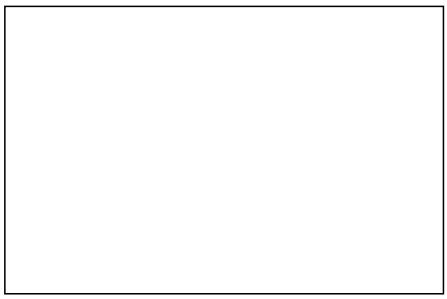


Terrain **M**

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière {7}

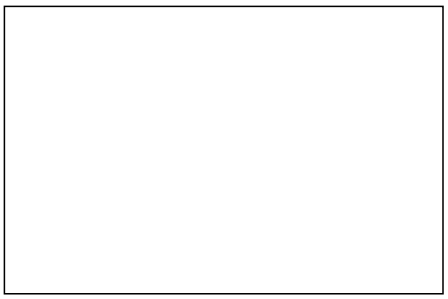


Rituel de clan : eldrazi **M**

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



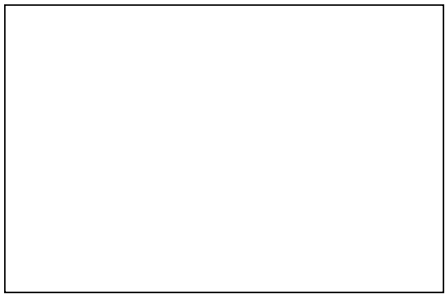
Terrain : site **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banquise

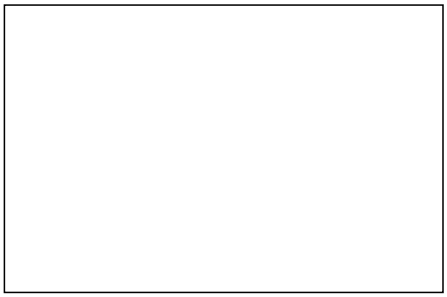


Terrain U

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Banquise pendant votre étape de dégagement.
{T} : Engagez la créature ciblée sans le vol qui vous attaque. Elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur aussi longtemps que la banquise reste engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza

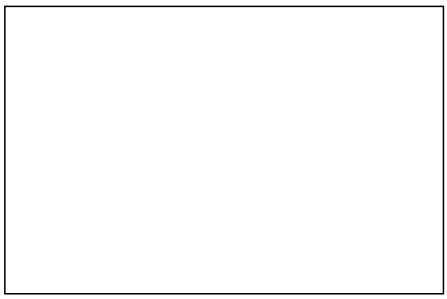


Terrain : centrale énergétique d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne zoécite

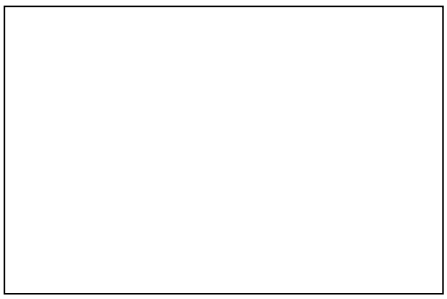


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château de la gargouille



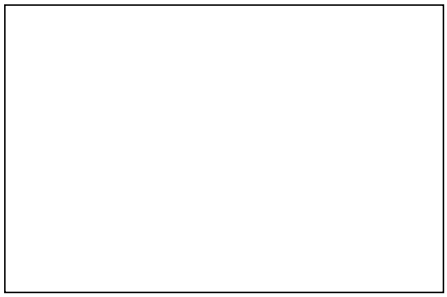
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un jeton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

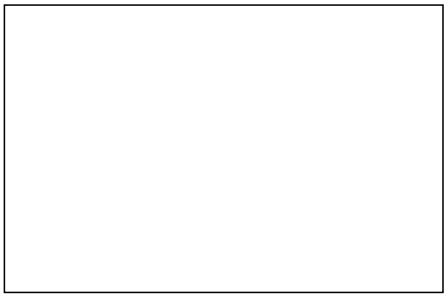


Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse

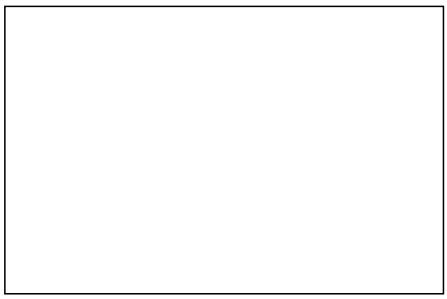


Terrain C

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière

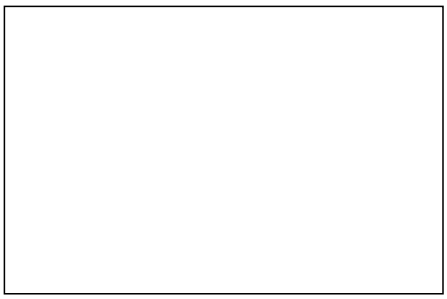


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



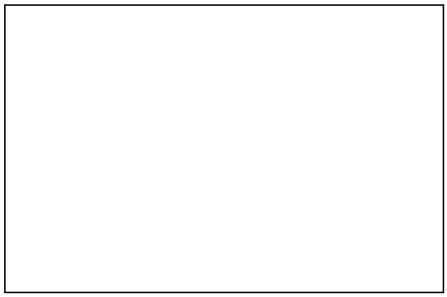
Terrain : site C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché

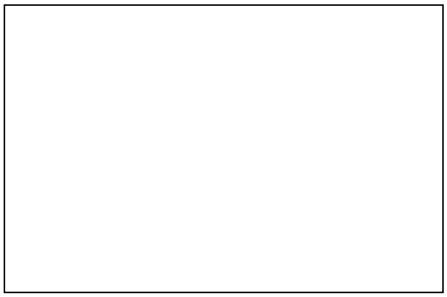


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes empiétantes

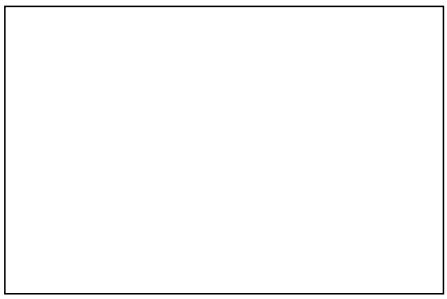


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur

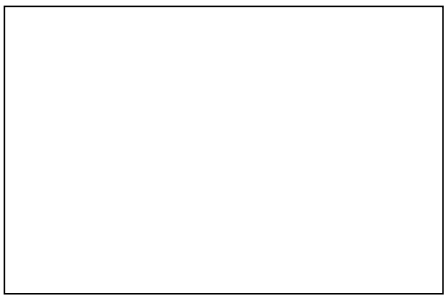


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza



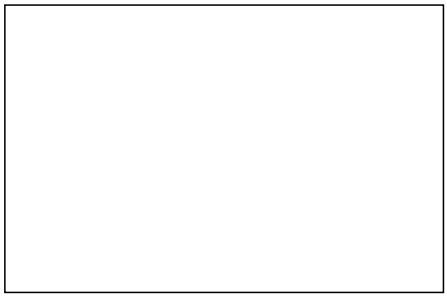
Terrain : mine d'Urza C

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains

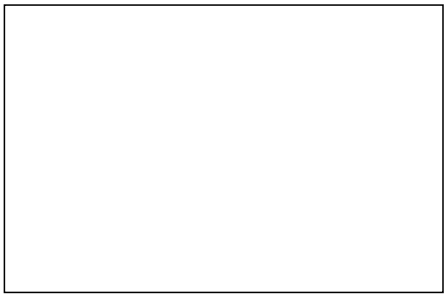


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites

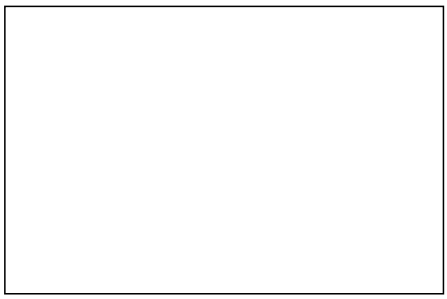


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

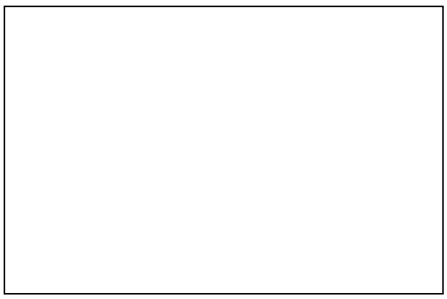


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Phyrexia



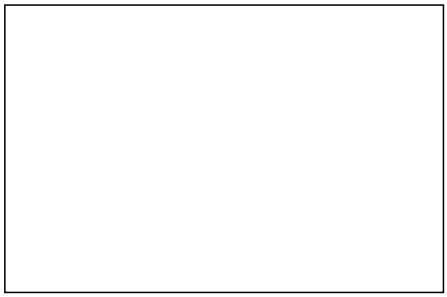
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté

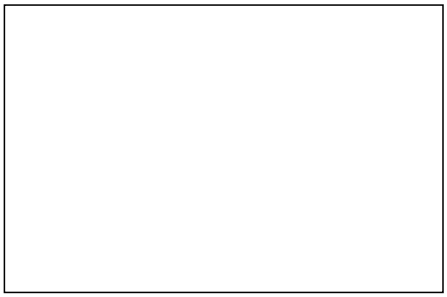


Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâturage à sautelièvres

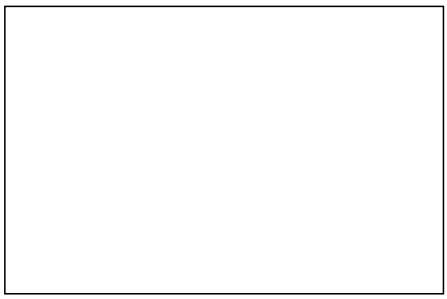


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.
{T}, sacrifiez X chèvres : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

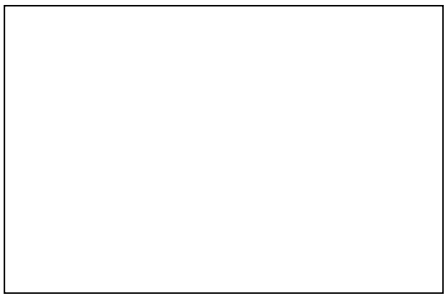


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



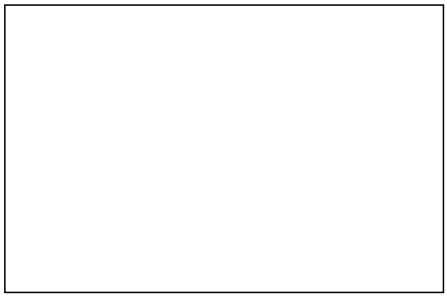
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres en chasse

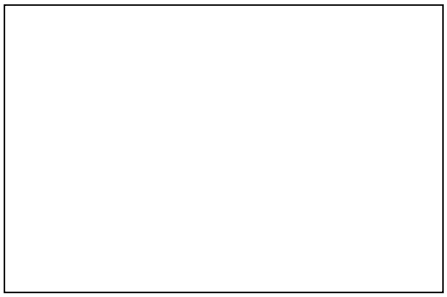


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{6} : Les Pierres en chasse deviennent une créature-artefact 3/3 Élémental qui est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des scintimites

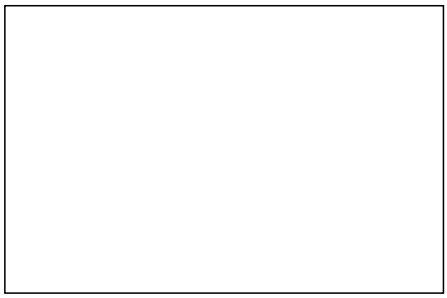


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Engagez un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port rishadan

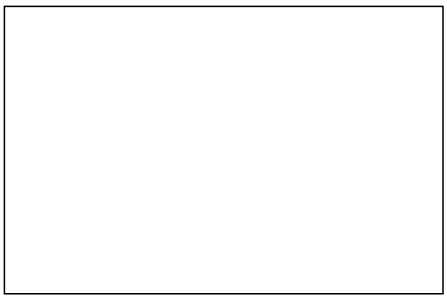


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



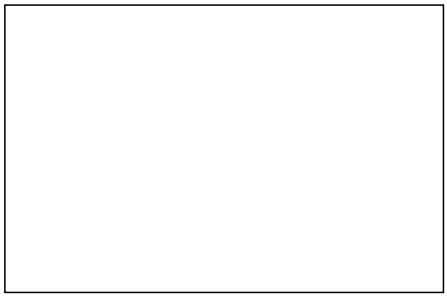
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie

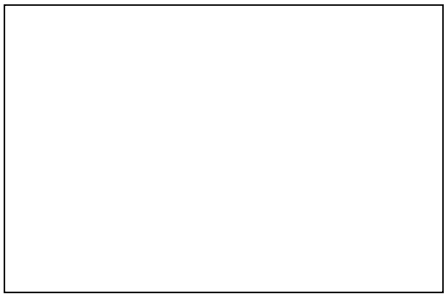


Terrain U

{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

Salle du seigneur bandit

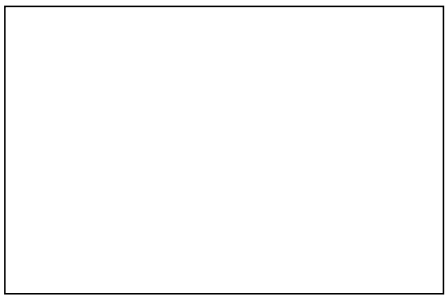


Terrain R

La Salle du seigneur bandit arrive sur le champ de bataille engagée.
{T}, payez 3 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, elle acquiert la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines dévastées

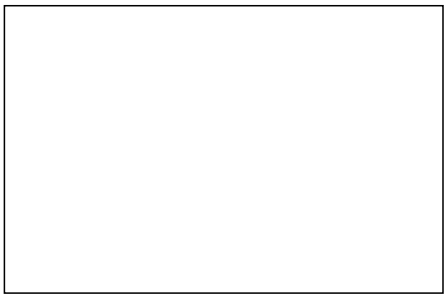


Terrain R

Si les Ruines dévastées arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains dégagés à la place. Si vous faites ainsi, mettez les Ruines dévastées sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-les dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre

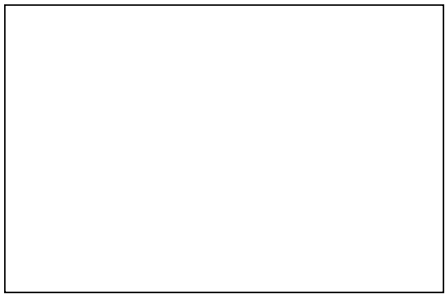


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi

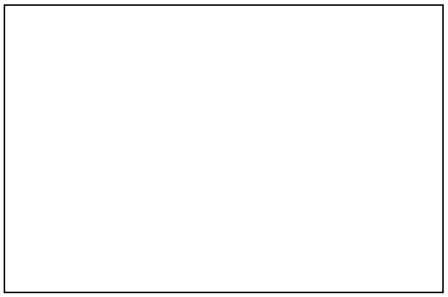


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact 4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple eldrazi

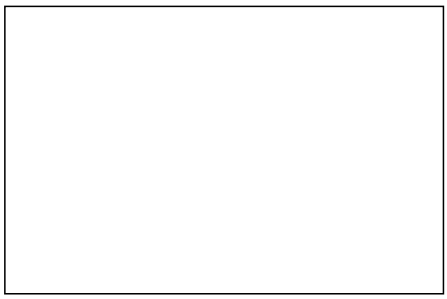


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'eldrazi incolores ou activer des capacités d'eldrazi incolores.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

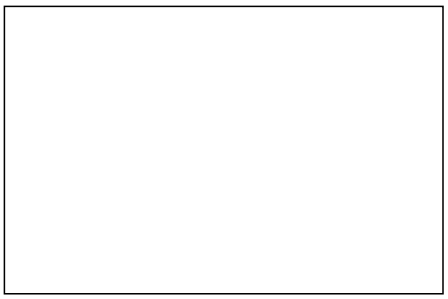


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



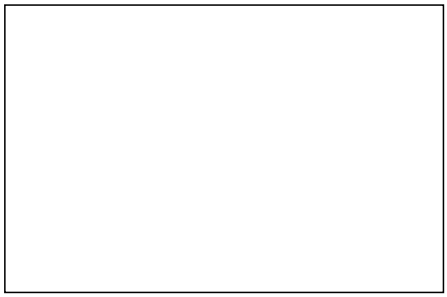
Terrain : tour d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine d'Urza

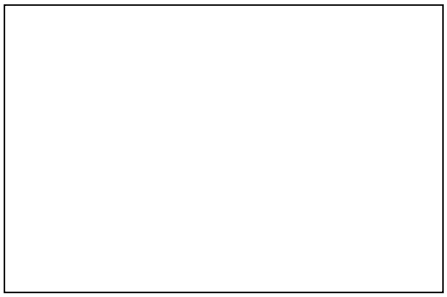


Terrain : terrain d'Urza U

{T} : Ajoutez {C}.
{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore Ouvrier spécialisé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallon des lotus

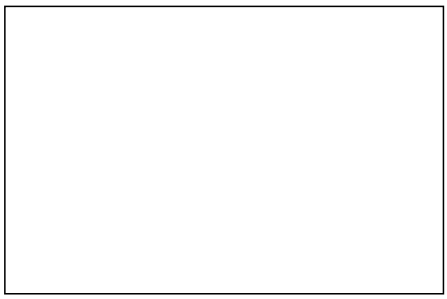


Terrain R

Si le Vallon des lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains dégagés à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Vallon des lotus sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra

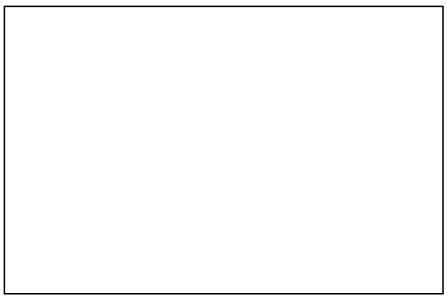


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



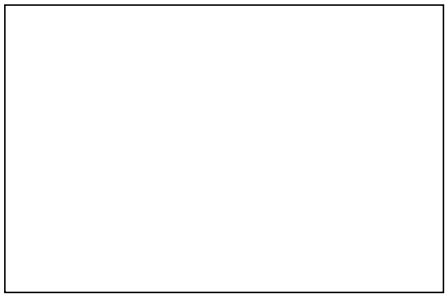
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva

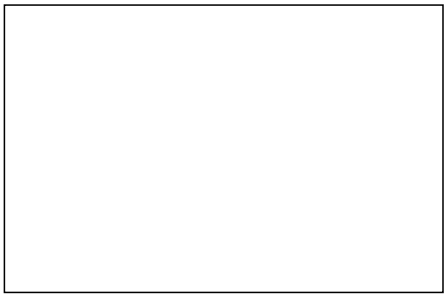


Terrain R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il divin, porte du Reikai

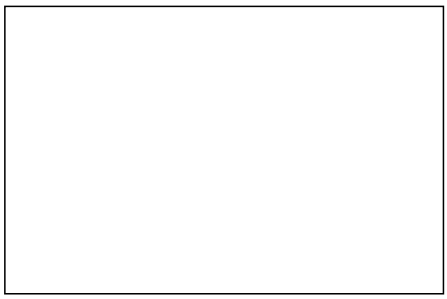


Terrain légendaire U

{T} : Ajoutez {C}.
Quand l'?il divin, porte du Reikai est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'Ugin

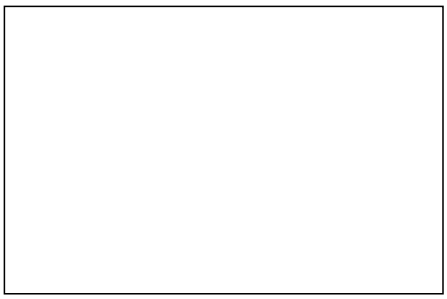


Terrain légendaire R

Les sorts Eldrazi incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.
{7}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature incolore, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Sissay {4}

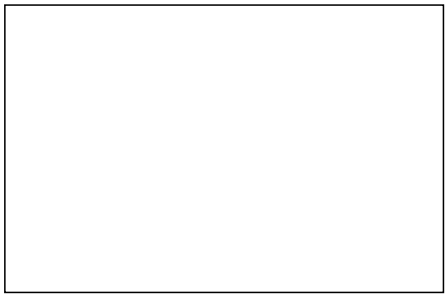


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

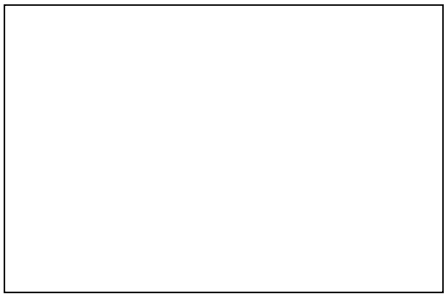


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet {2}



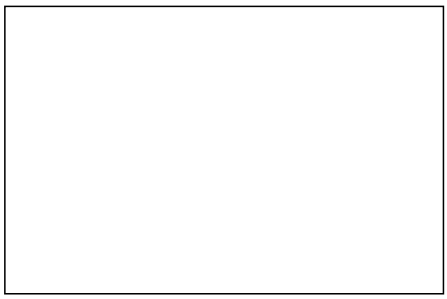
Artefact R

{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

Arche de mana {1}

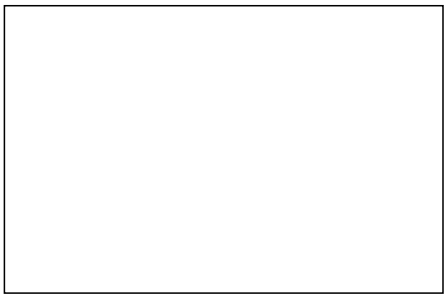


Artefact R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.
Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedaglie {2}



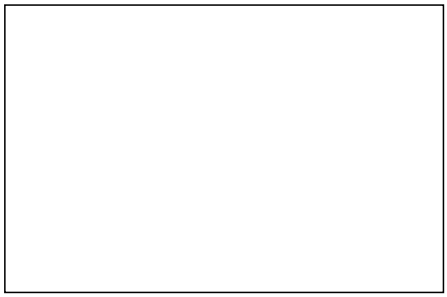
Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

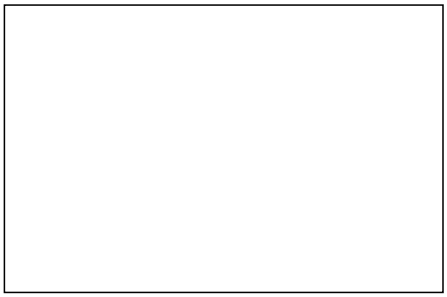


Artefact U

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

Cape de frémisoie {3}

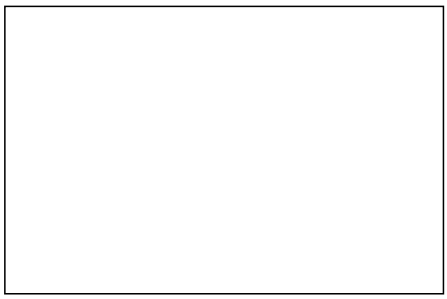


Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux {4}

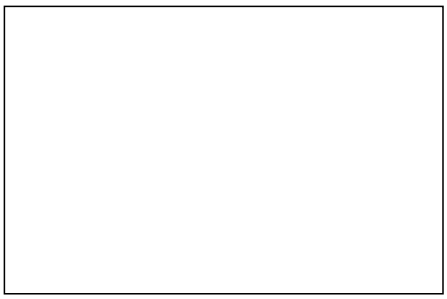


Artefact M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau du péril {4}



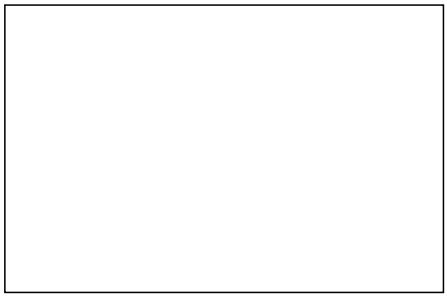
Artefact M

{5}, {T}, exilez le Caveau du péril : Exilez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cube dédoubleur {2}

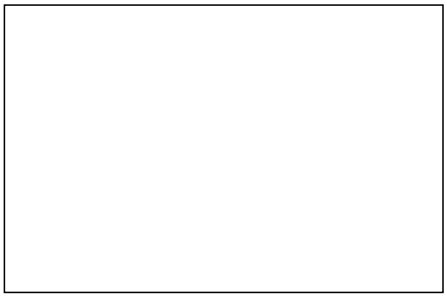


Artefact R

{3}, {T} : Doublez la quantité de chaque type de mana non-dépensé que vous avez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran {4}

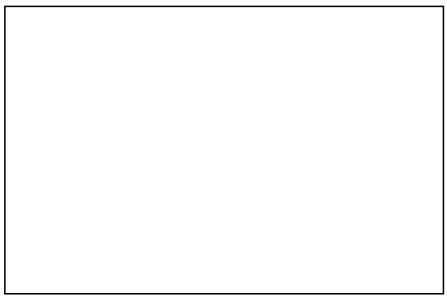


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}

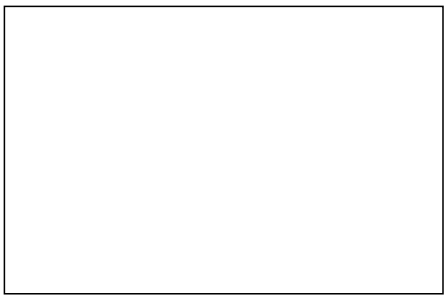


Artefact R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effigie fragile {1}



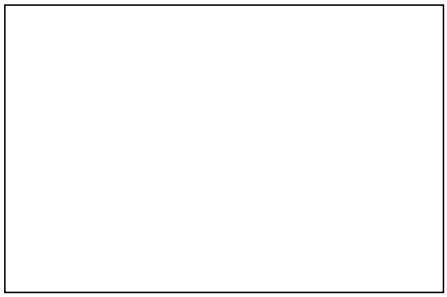
Artefact R

{4}, {T}, exilez l'Effigie fragile : Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles {3}

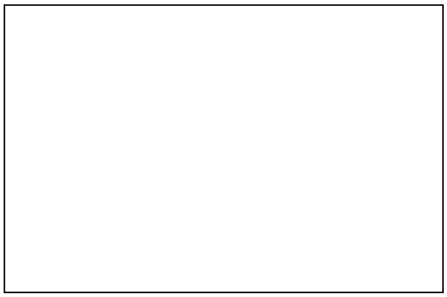


Artefact R

Évanescence 4
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus

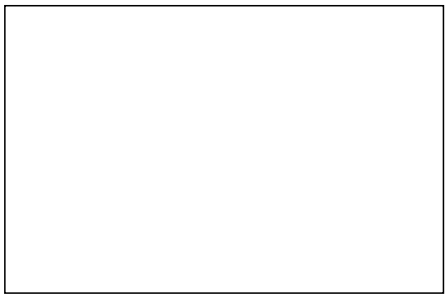


Artefact R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fleur de lotus {2}

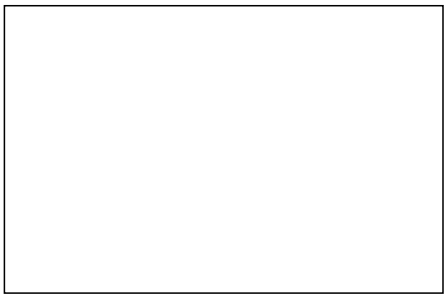


Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « pétale » sur la Fleur de lotus.
{T}, Sacrifiez la Fleur de lotus : Ajoutez X manas d'une couleur unique, X étant le nombre de marqueurs « pétale » sur la Fleur de lotus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande cheminée {4}



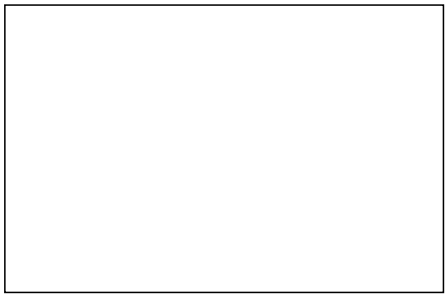
Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « suie » sur la Grande cheminée.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent pour chaque marqueur « suie » sur la Grande cheminée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve {6}

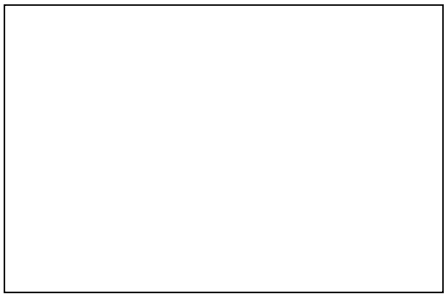


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée {4}

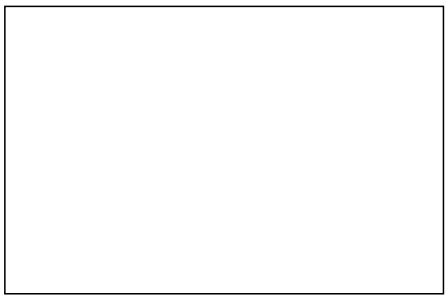


Artefact R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Helgruft {3}

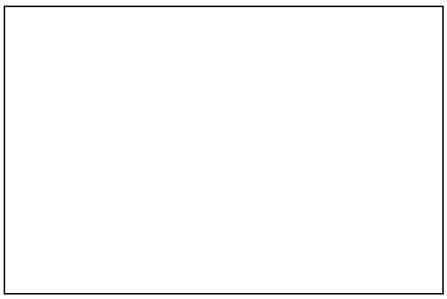


Artefact légendaire M

{1}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous contrôlez.
{7}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Quand le Helgruft est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}



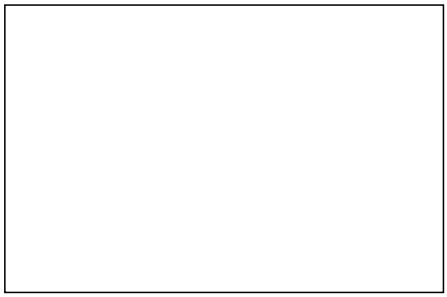
Artefact : équipement U

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

Le prédateur, navire amiral {5}

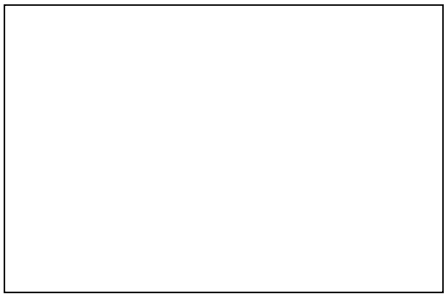


Artefact légendaire R

{2} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{5}, {T} : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée {3}



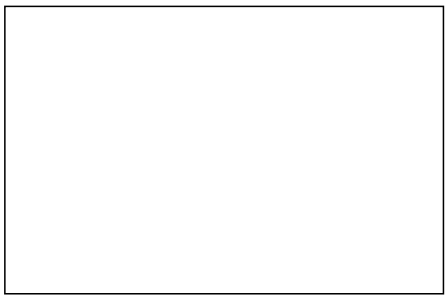
Artefact U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

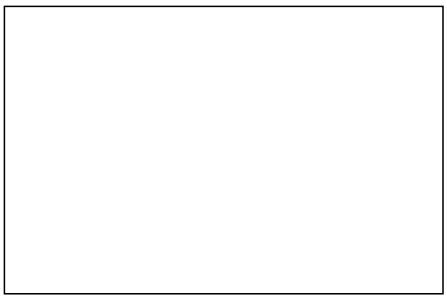


Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}



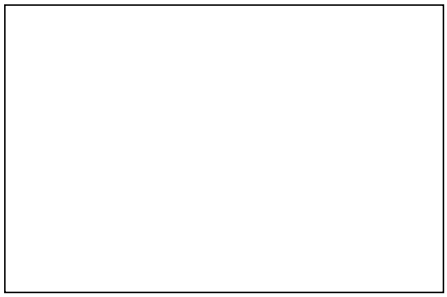
Artefact R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe de basalte {3}

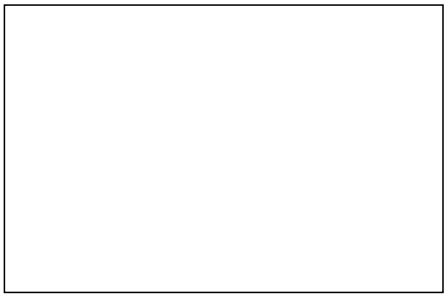


Artefact U

Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

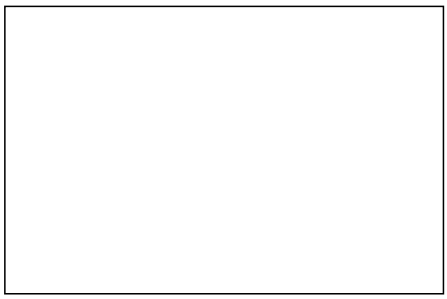


Artefact C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable {3}

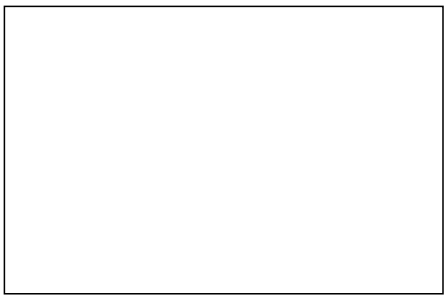


Artefact C

{T} : Ajoutez {C}.
{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}



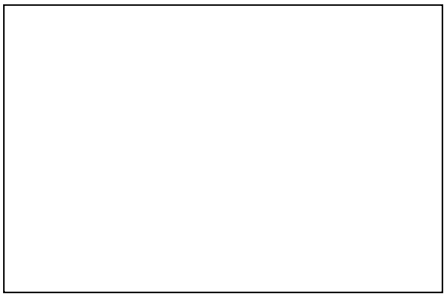
Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

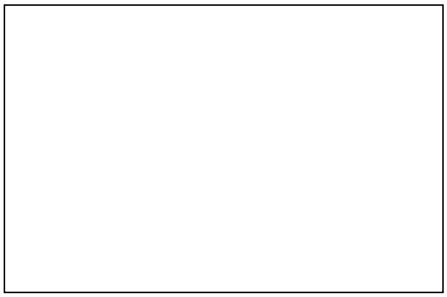


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition {3}

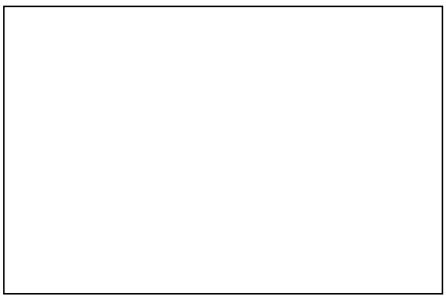


Artefact R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli {3}

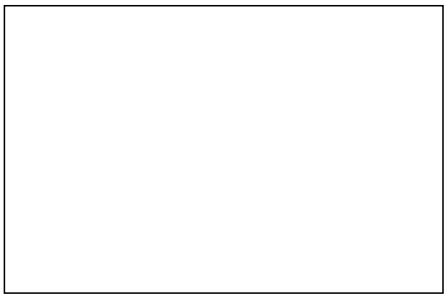


Artefact R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.
{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacoche druidique {3}



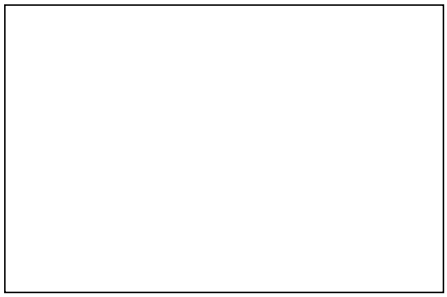
Artefact R

{2}, {T} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si c'est une carte non-créature non-terrain, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il de l'Ur-Golem {4}

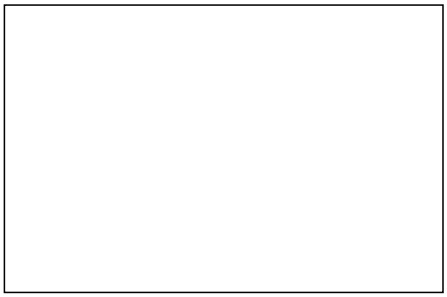


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, le dragon-esprit {8}



Planeswalker légendaire : Ugin M

{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

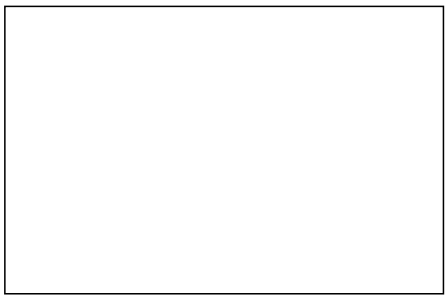
{-X} : Exilez chaque permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.

{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du destin {4}

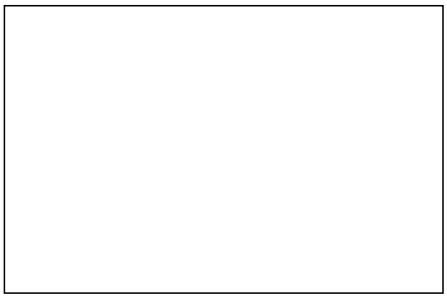


Artefact R

Quand l'?il du destin arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un permanent non-terrain et met un marqueur « fatalité » sur lui.
{2}, {T}, Sacrifiez l'?il du destin : Détruisez chaque permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn libéré {7}



Planeswalker légendaire : Karn M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast