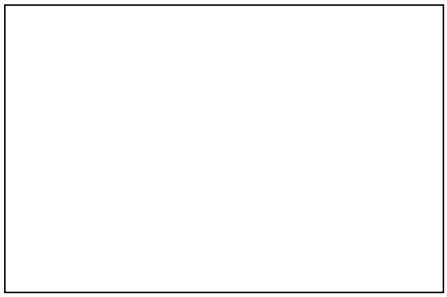
Dévastateur entravarc {2}



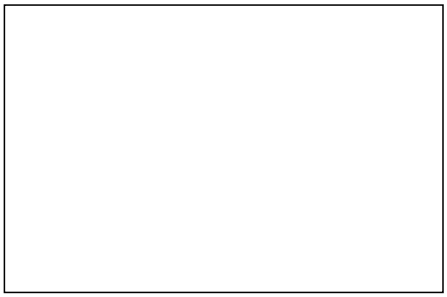
Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}



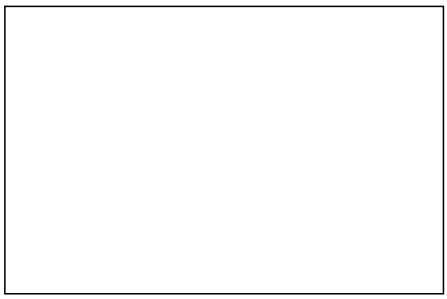
Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}



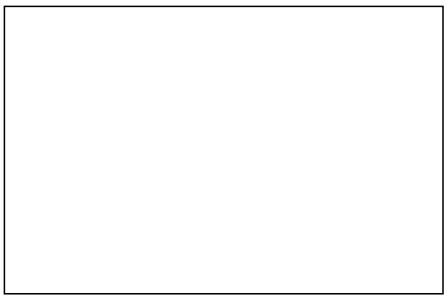
Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}



Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

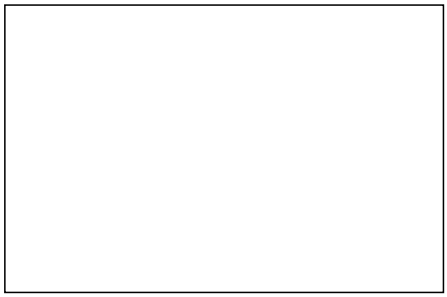
Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



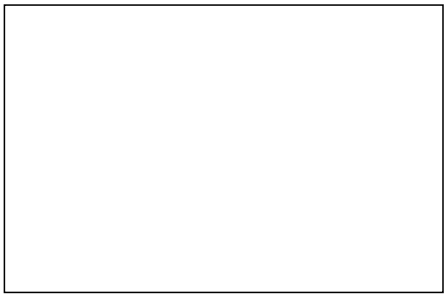
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



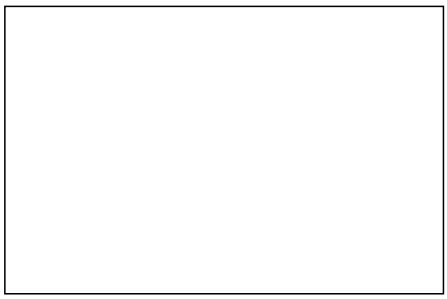
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



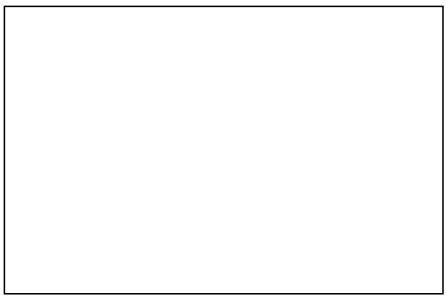
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U

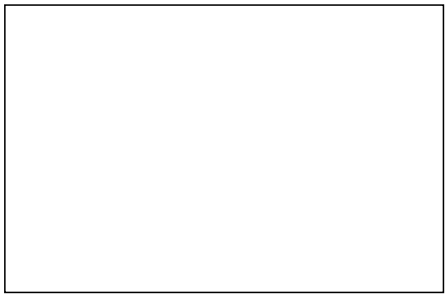
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



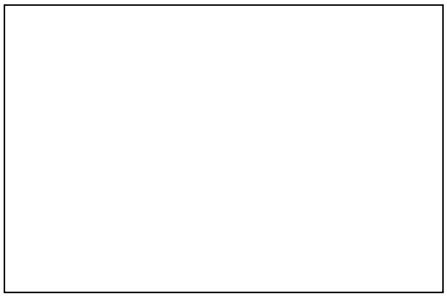
Créature-artefact : myr U

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}



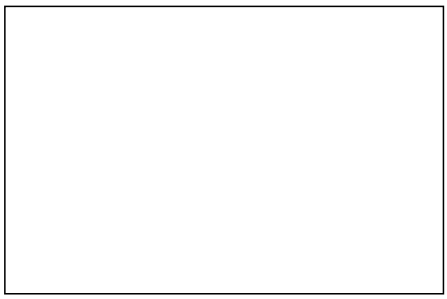
Créature-artefact : myr U

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

Récupérateur Myr {2}



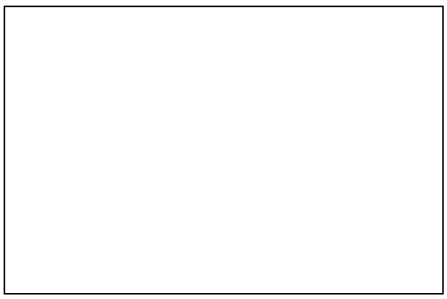
Créature-artefact : myr U

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

Disciple du Caveau {B}



Créature : humain et clerc **C**

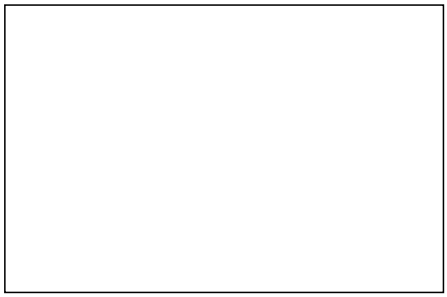
À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



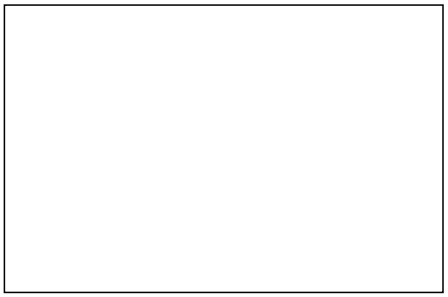
Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



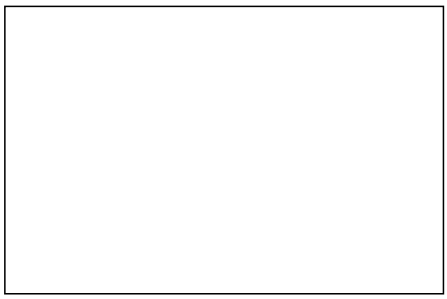
Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



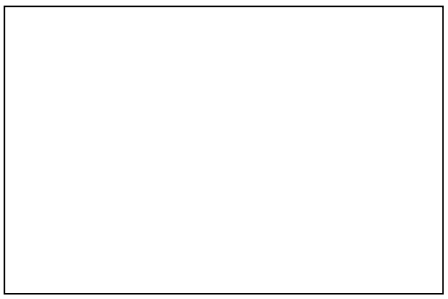
Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



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

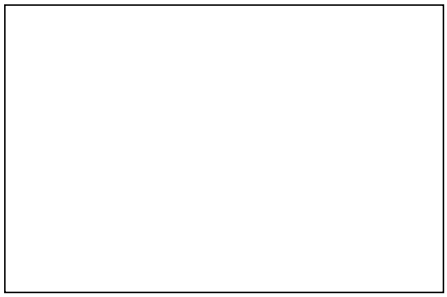
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Vol
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



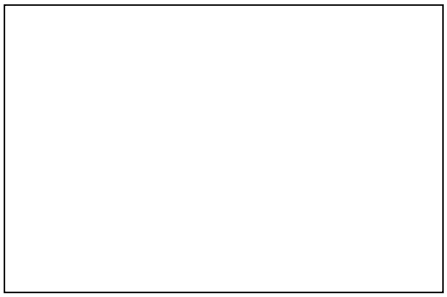
Créature-artefact : phyrexian et diablotin **C**

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Vol
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

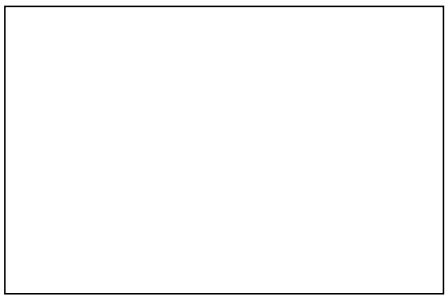


Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



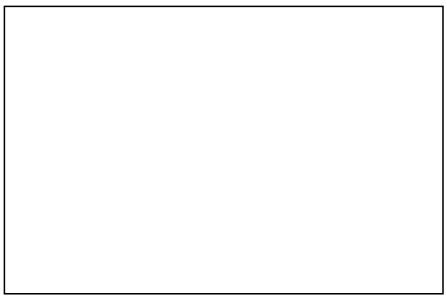
Créature-artefact : phyrexian et diablotin **C**

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Vol
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

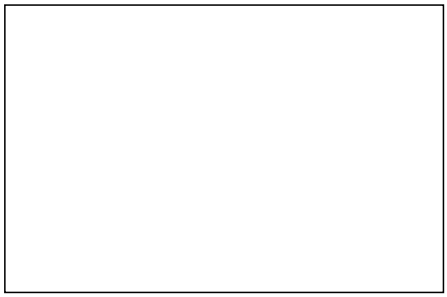


Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

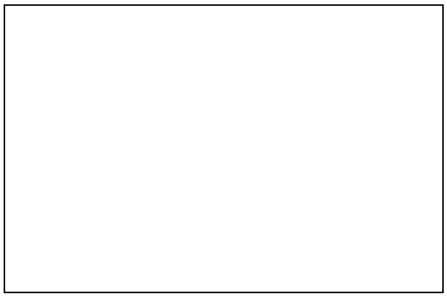


Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

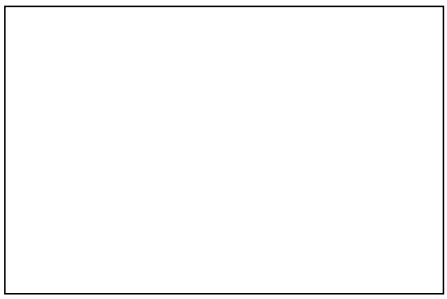


Terrain **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

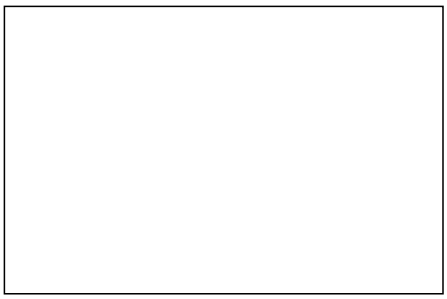


Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



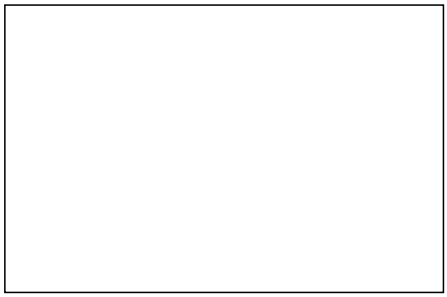
Terrain **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

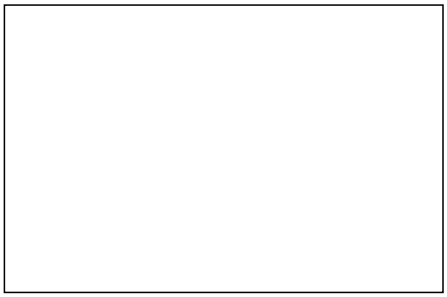


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

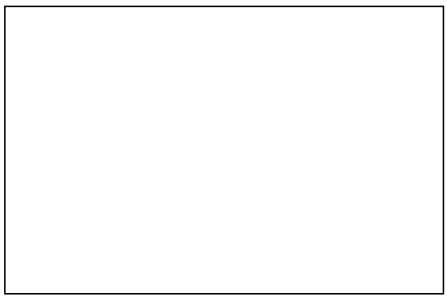


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

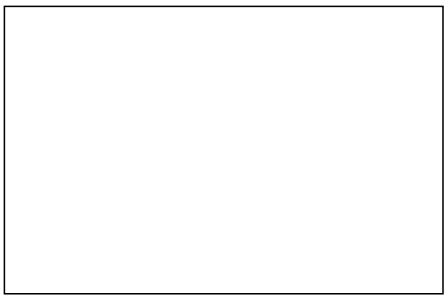


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



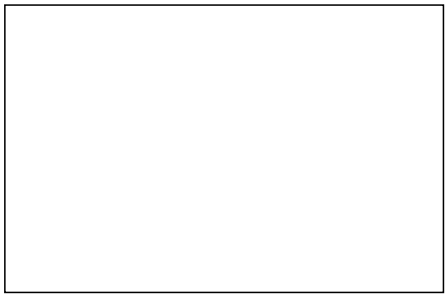
Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

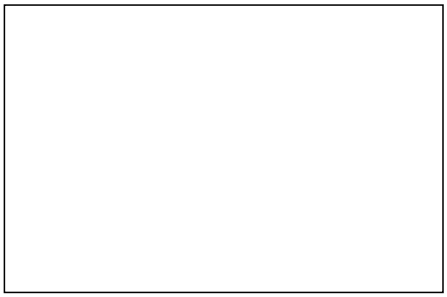


Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

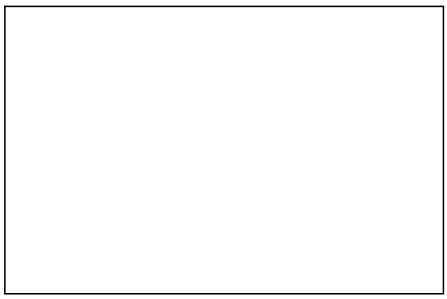


Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

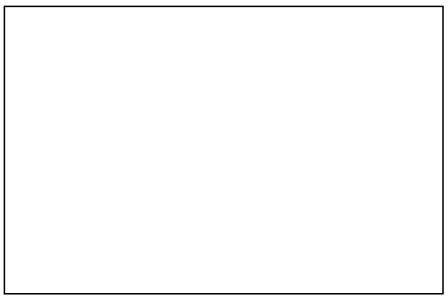


Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



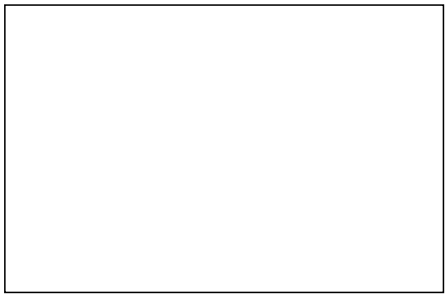
Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

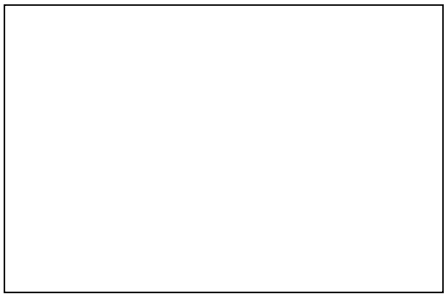


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

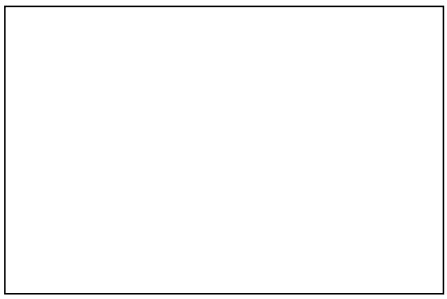


Terrain **R**

{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

Nexus des encrimites

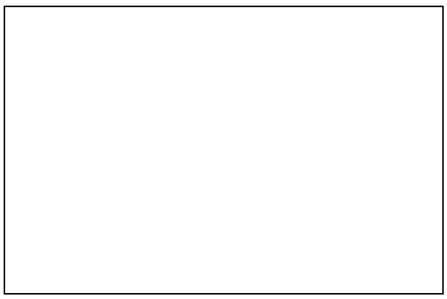


Terrain **R**

{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

Nexus des encrimites



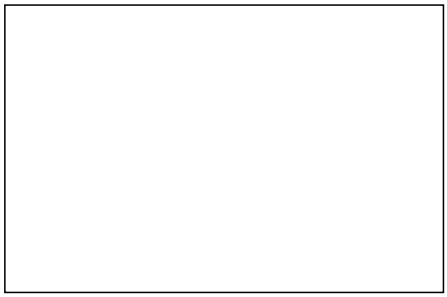
Terrain **R**

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

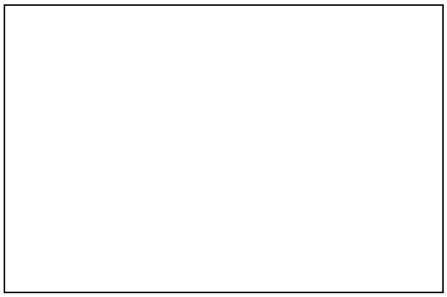


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant

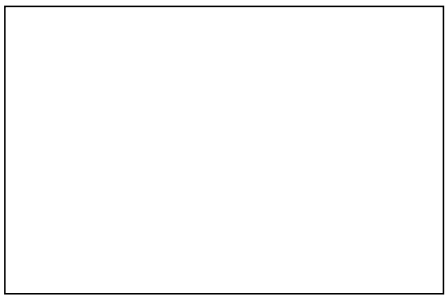


Terrain **R**

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

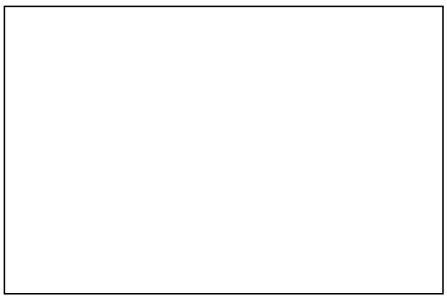


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {2}



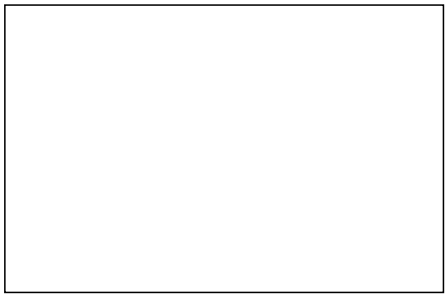
Artefact : équipement **U**

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {2}

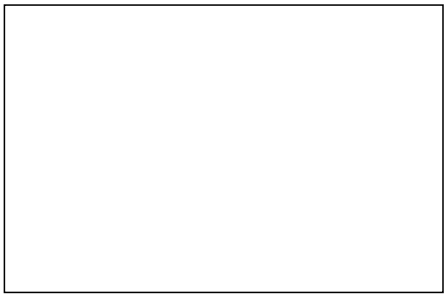


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {2}

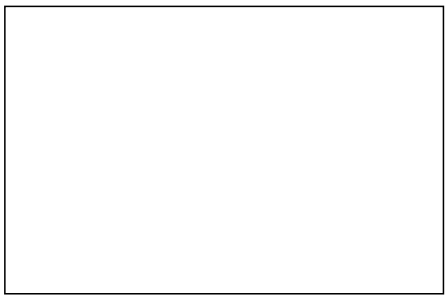


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {2}

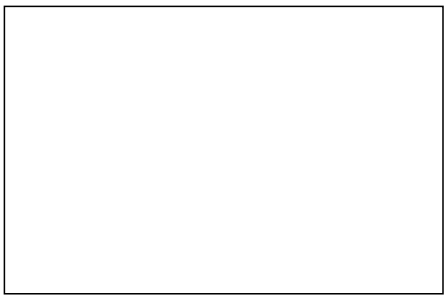


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}



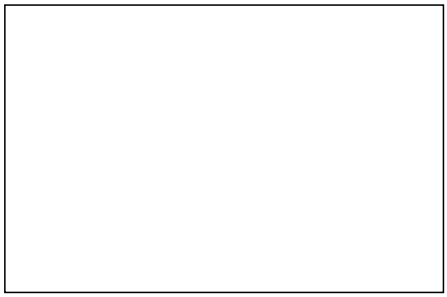
Artefact légendaire M

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}

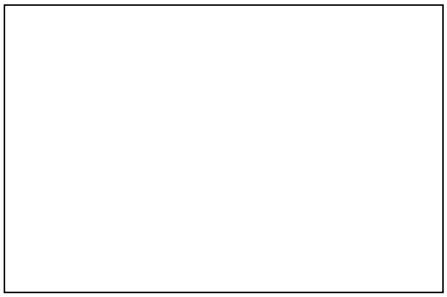


Artefact légendaire **M**

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}

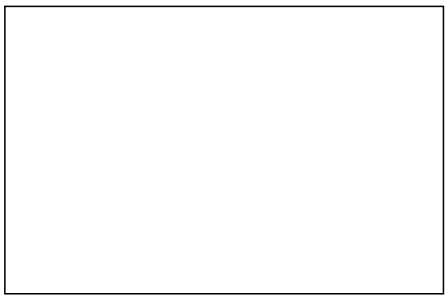


Artefact **U**

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}

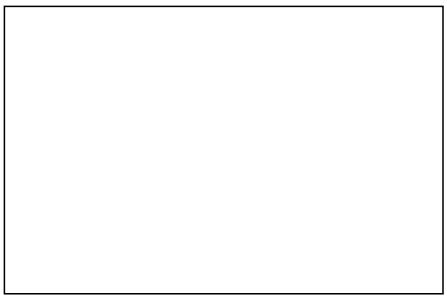


Artefact légendaire **M**

Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}

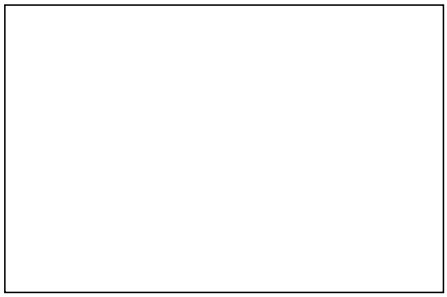


Artefact **U**

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}



Artefact U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

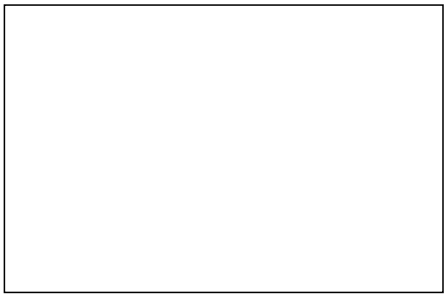
Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}



Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

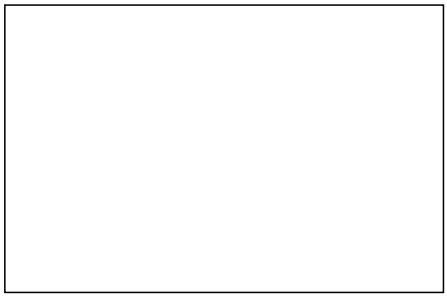
Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante {R}

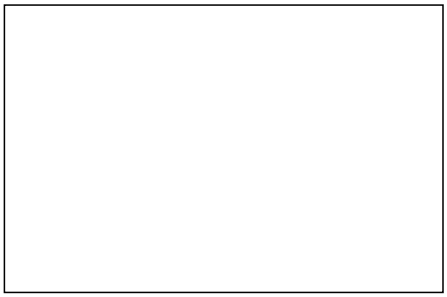


Éphémère **C**

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}

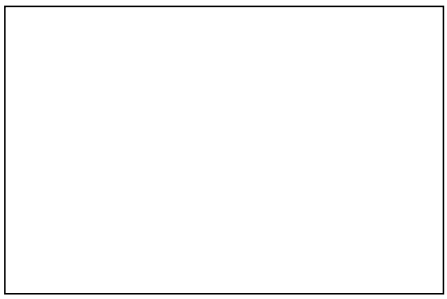


Éphémère **C**

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

Salve zingante {R}

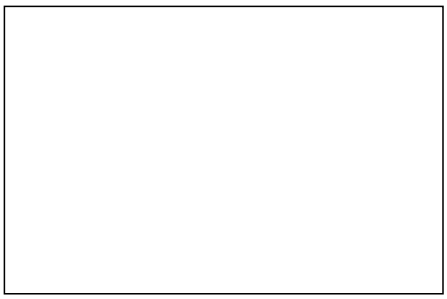


Éphémère **C**

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}

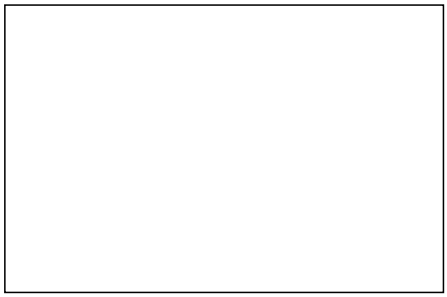


Éphémère **C**

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

Fulgurofouet {1}{R}

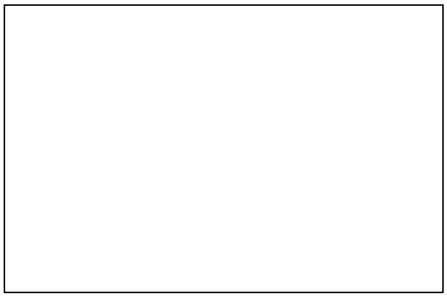


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet {1}{R}

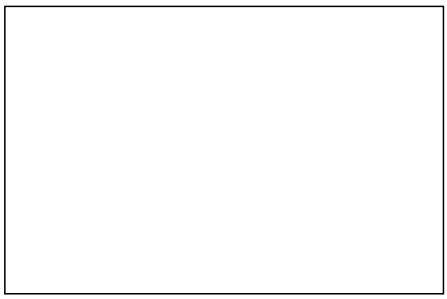


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet {1}{R}

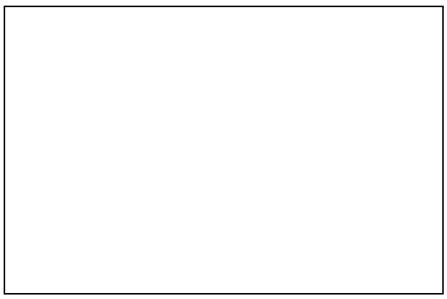


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}



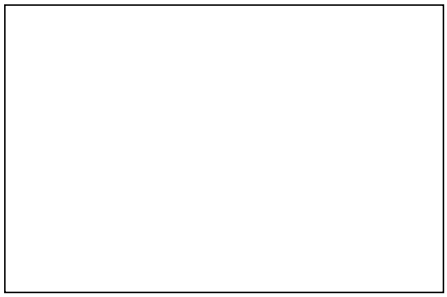
Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

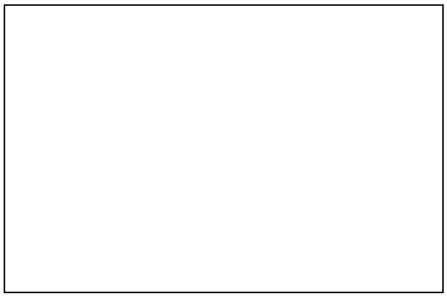


Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissolution {U}

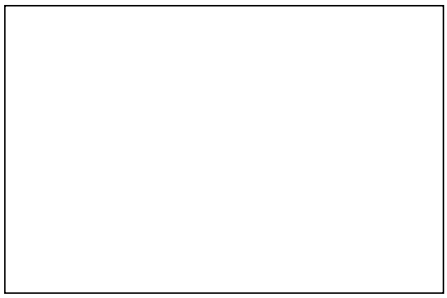


Éphémère C

Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

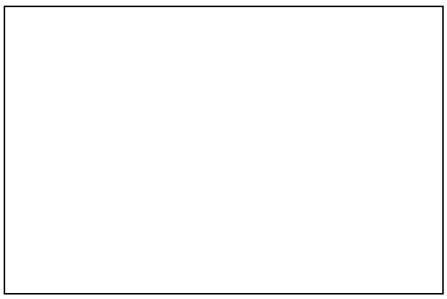


Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissolution {U}



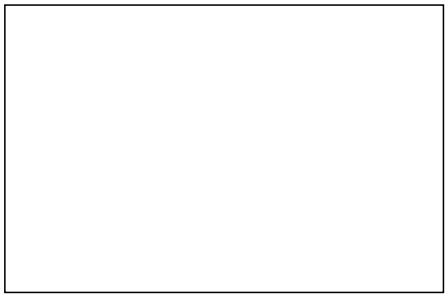
Éphémère C

Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissolution {U}

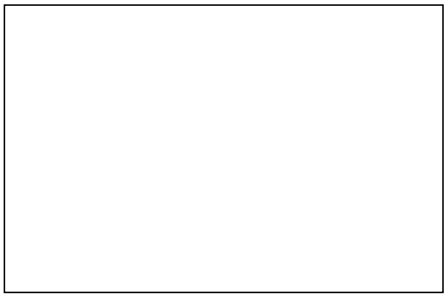


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédier {W}

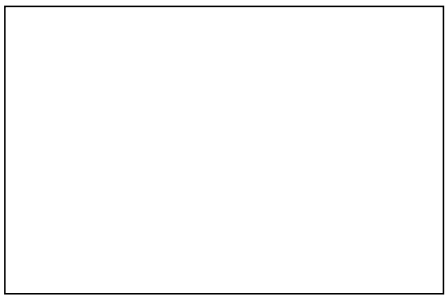


Éphémère **U**

Engagez une créature ciblée.
Art des métaux ? Si vous contrôlez au moins trois artefacts, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédier {W}

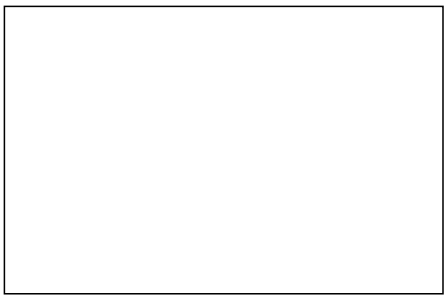


Éphémère **U**

Engagez une créature ciblée.
Art des métaux ? Si vous contrôlez au moins trois artefacts, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédier {W}



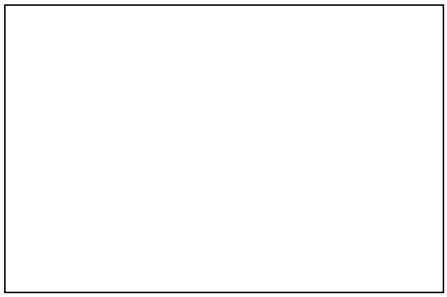
Éphémère **U**

Engagez une créature ciblée.
Art des métaux ? Si vous contrôlez au moins trois artefacts, exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

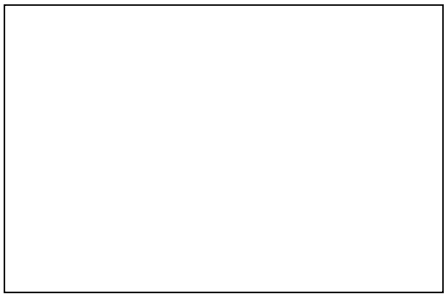


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

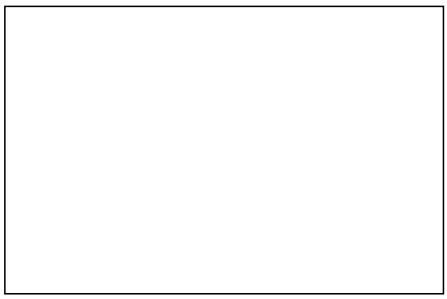


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}



Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast