

Brigadier d'acier {2}



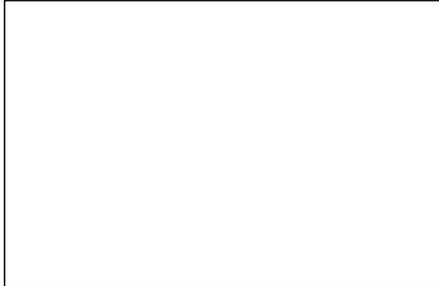
Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



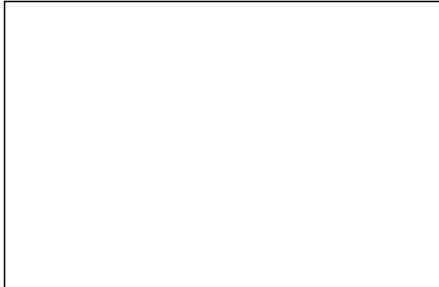
Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

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

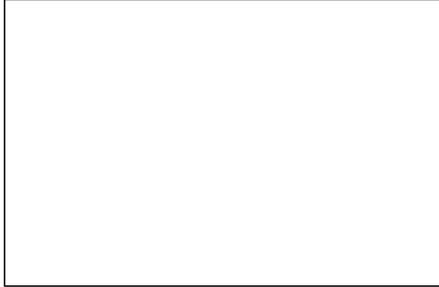
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Memnite {0}

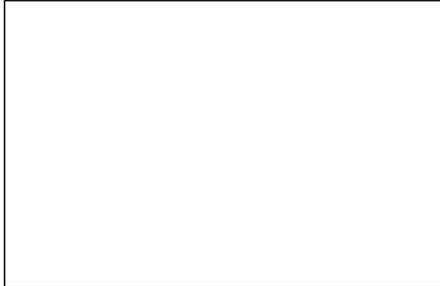


Créature-artefact : construction U

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}

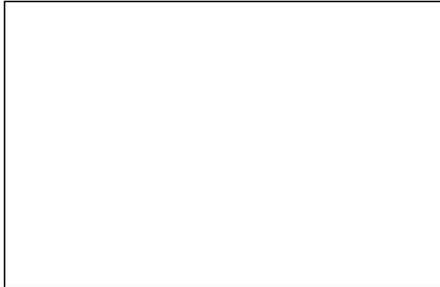


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

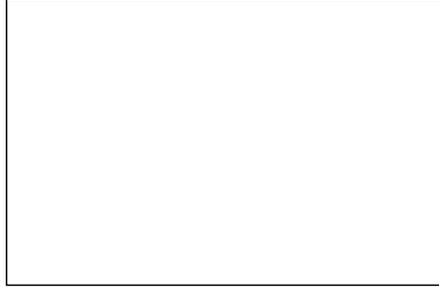


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

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

Parasite signaleur {1}



Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin 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

Parasite signaleur {1}



Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin 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

Scrige du caveau {1}{BP}

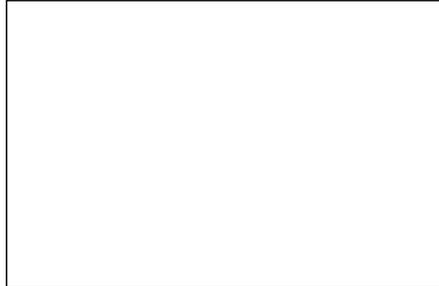


Créature-artefact : phyrexian et diablotin **C**
 ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
 Vol
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier **R**
 La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.
 Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

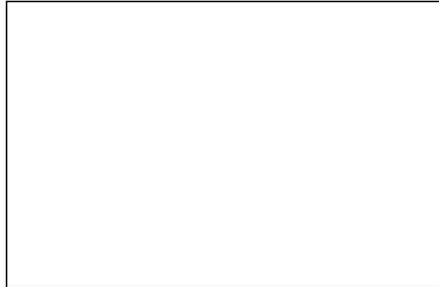


Créature-artefact : phyrexian et diablotin **C**
 ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
 Vol
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier **R**
 La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.
 Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre de l'étherium {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier **R**

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse {B}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe **M**

Initiative, contact mortel

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse {B}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe **M**

Initiative, contact mortel

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse {B}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe **M**

Initiative, contact mortel

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse

{B}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe **M**

Initiative, contact mortel

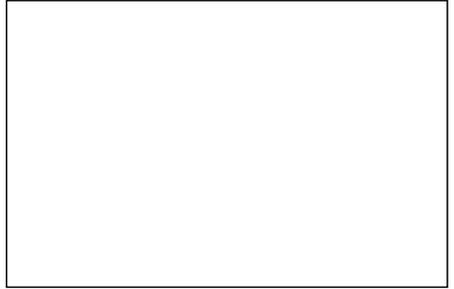
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

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

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

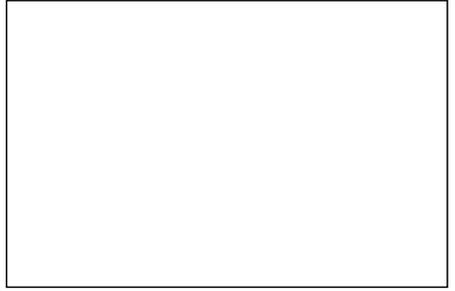
Citadelle de sombracier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

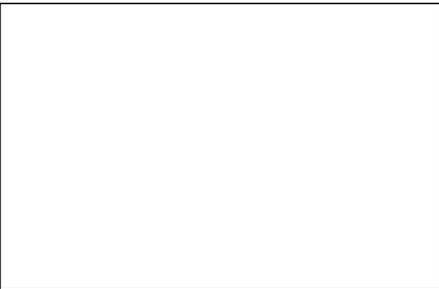
Nexus des encrimites



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

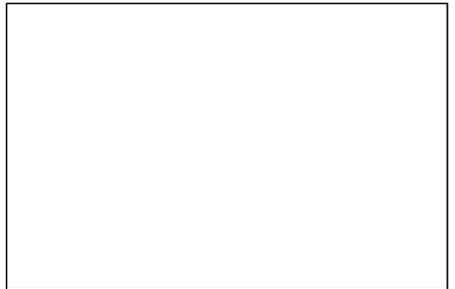
Nexus des encrimites



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

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

Tour de l'industrie



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites

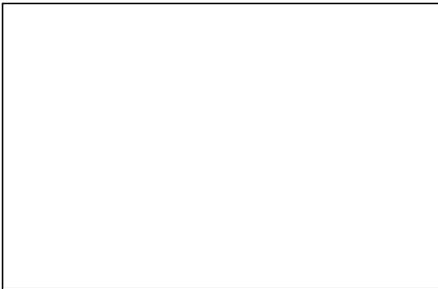


Terrain R

{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

Tour de l'industrie



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

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

Tour de l'industrie



Terrain

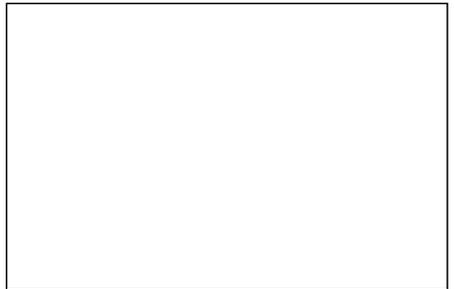
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

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

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

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

U

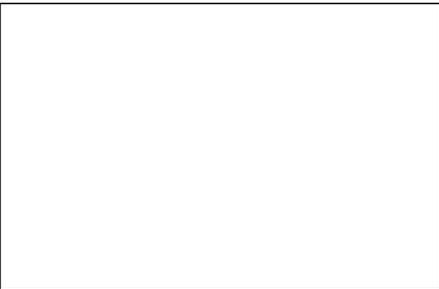
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

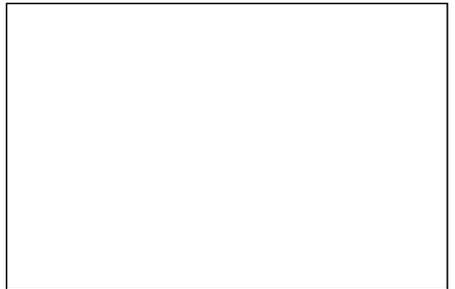
Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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}

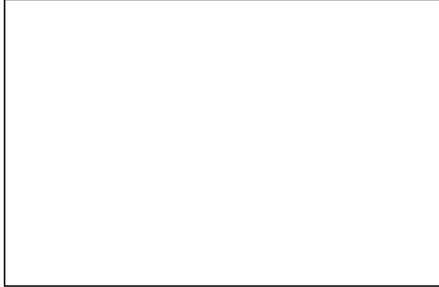


Artefact **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}



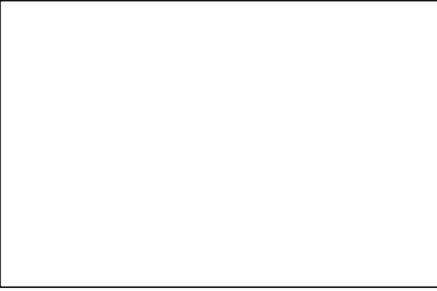
Artefact **U**

{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 zingante

{R}



Éphémère

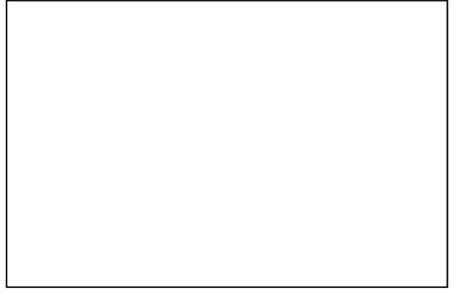
C

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}



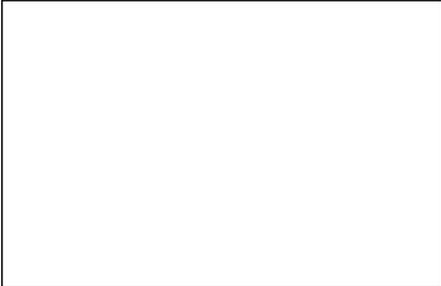
Éphémère

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

Morguesort {2}

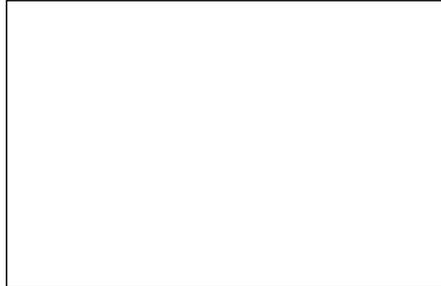


Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**
{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}

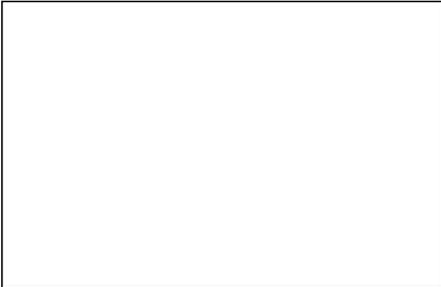


Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**
{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}

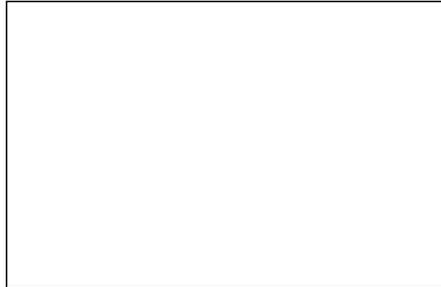


Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**
{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**
{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}



Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne rancœur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne rancœur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast