

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

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

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}



Créature-artefact : bête R

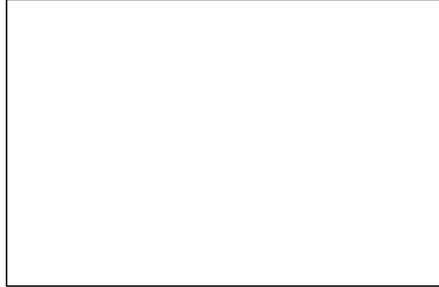
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

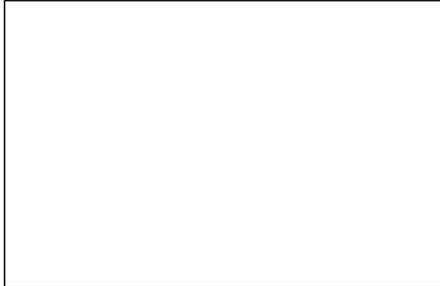


Créature-artefact : construction U

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

Memnite {0}

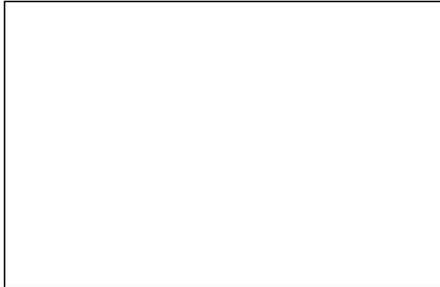


Créature-artefact : construction U

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

Parasite signaleur {1}

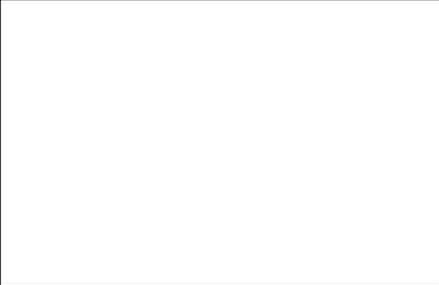


Créature-artefact : parasite U
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

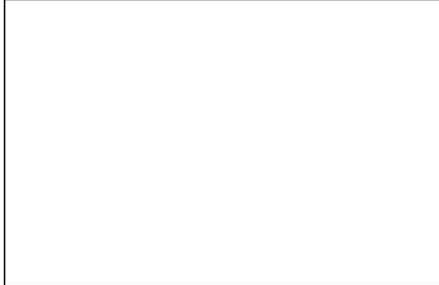


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

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

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}

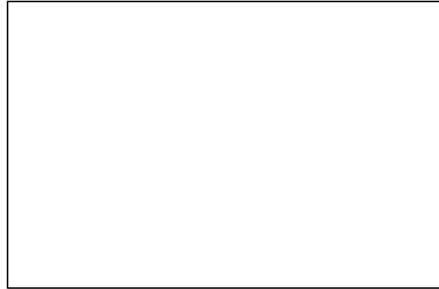


Créature-artefact : phyrexian et diablotin **C**
 ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
 Vol
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

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

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

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

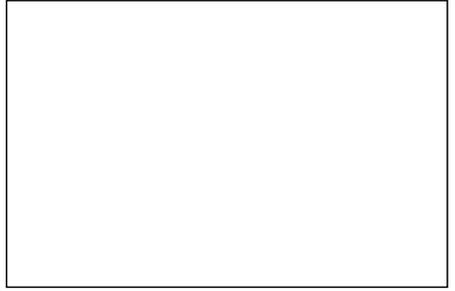
Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

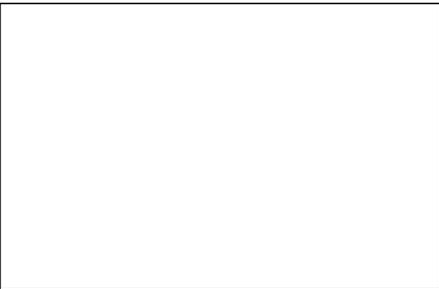
Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

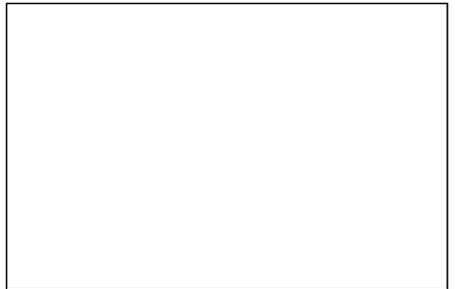
Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

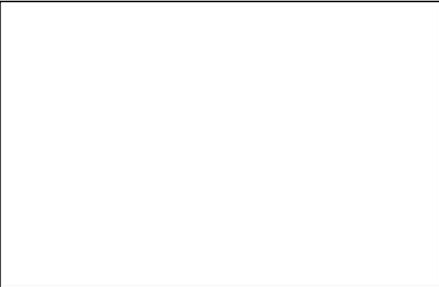
R

{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

Montagne



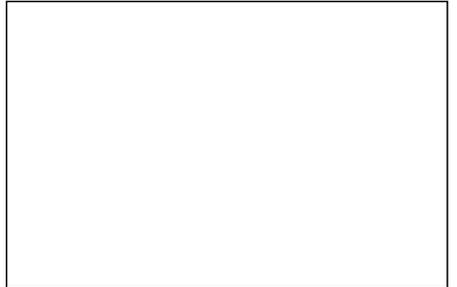
Terrain de base : montagne

C

{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 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

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 scintimites



Terrain

R

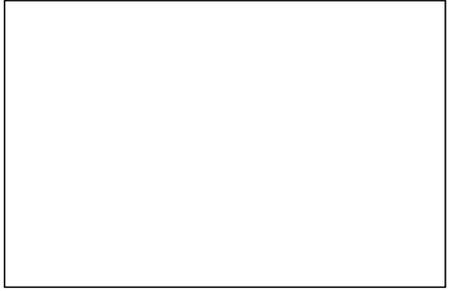
{T} : Ajoutez {C}.

{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

Vide rayonnant



Terrain

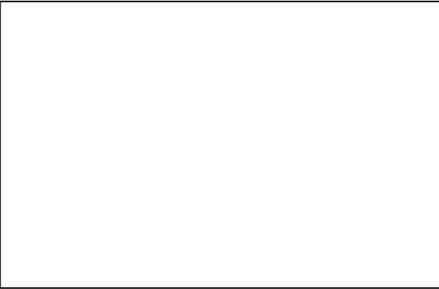
R

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

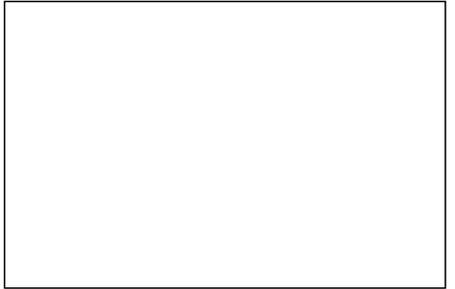
R

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

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.

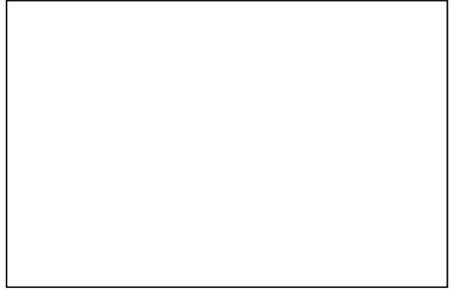
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

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.

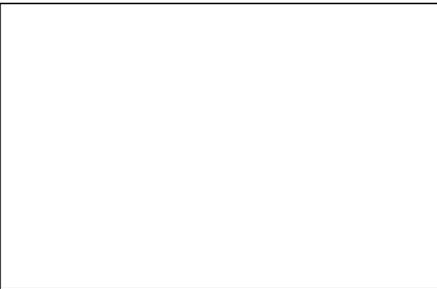
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

U

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

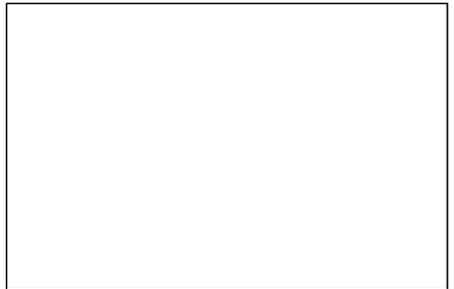
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

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

Jarre à souder {0}



Artefact C
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}



Artefact légendaire M
<i>Art des métaux</i> ? {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

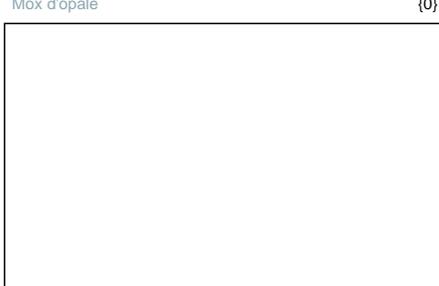
Jarre à souder {0}



Artefact C
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}



Artefact légendaire M
<i>Art des métaux</i> ? {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 : 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 : 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

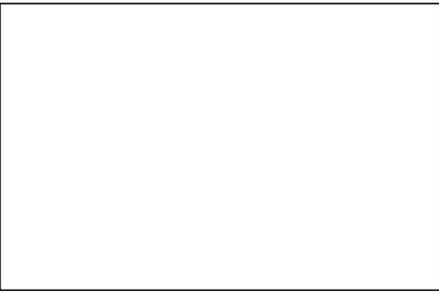
U

{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

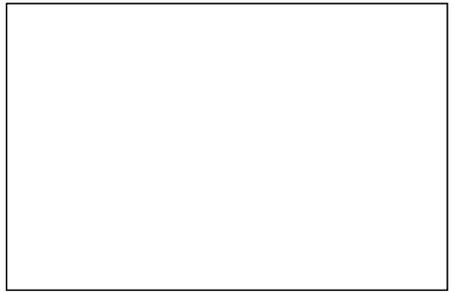
U

{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 zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
<i>?</i> 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.
<i>?</i> 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.
<i>?</i> La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion gravé

{3}



Créature-artefact : soldat

R

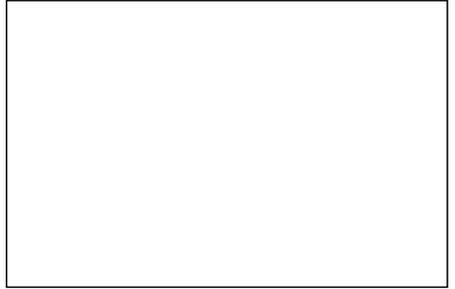
<i>Arts des métaux</i> ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet

{1}{R}



Rituel

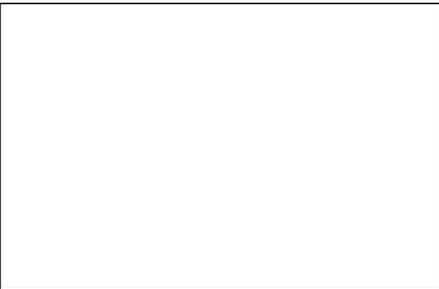
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canoniste des Éthermentés

{1}{W}



Créature-artefact : humain et clerc

R

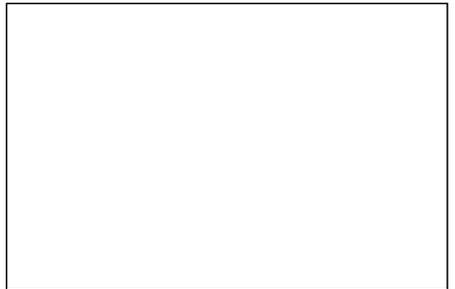
Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

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

Crypte de Tormod {0}



Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

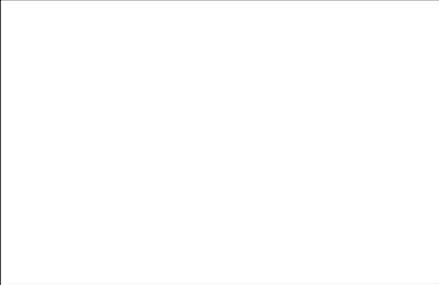


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

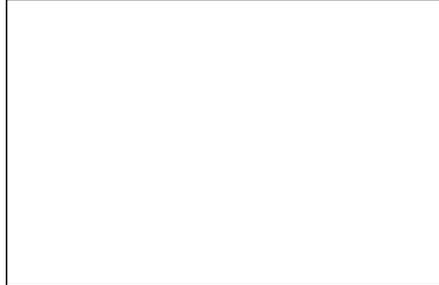


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}



Artefact R

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur

{2}

Artefact

R

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

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

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

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

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

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 ranc?ur

{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

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast