


Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}




Créature-artefact : myr C16

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 C16

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 C16

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 MR

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 **MR**

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}



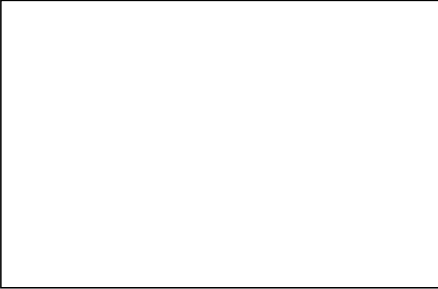
Créature : humain et clerc **MR**

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 **MR**

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

Dévastateur entravarc {2}



Créature-artefact **DDS**

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

Modularité 1 (Cette carte arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}

Créature-artefact DDS

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

Modularité 1 (Cette carte arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}

Créature-artefact DDS

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

Modularité 1 (Cette carte arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}

Créature-artefact DDS

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

Modularité 1 (Cette carte arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

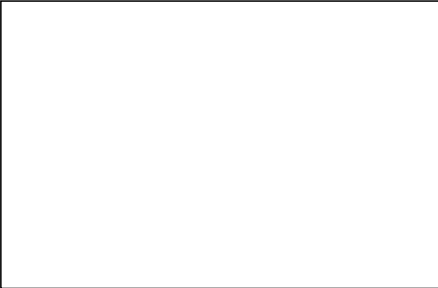
Mennite {0}

Créature-artefact : construction SOM

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

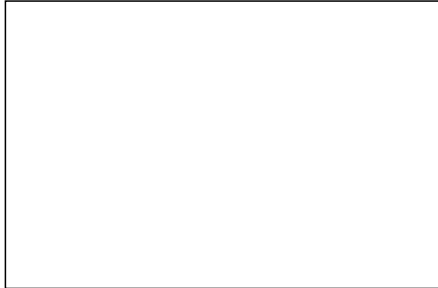


Créature-artefact : construction SOM

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}




Créature-artefact : construction SOM

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}




Créature-artefact : construction SOM

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : diabolin **NPH**

{{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 : diabolin **NPH**
 ({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

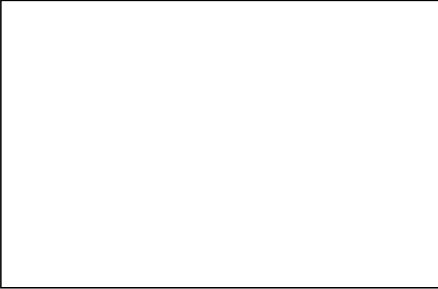
Adjuration des pensées {4}{U}



Rituel
 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}

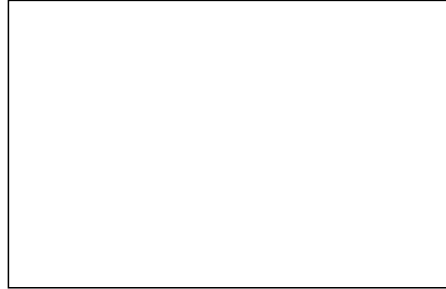


Créature-artefact : diabolin **NPH**
 ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
 Vol
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}



Rituel
 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

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

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

M15

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Salve d'éclats d'obus, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}

Rituel

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

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

M15

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Salve d'éclats d'obus, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

M15

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Salve d'éclats d'obus, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

SOM

La Salve zingante inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.
<i>Art des métaux</i> — La Salve zingante inflige 4 blessures à cette créature ou à ce joueur à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

SOM

La Salve zingante inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.
<i>Art des métaux</i> — La Salve zingante inflige 4 blessures à cette créature ou à ce joueur à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

SOM

La Salve zingante inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.
<i>Art des métaux</i> — La Salve zingante inflige 4 blessures à cette créature ou à ce joueur à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

SOM

La Salve zingante inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

<i>Art des métaux</i> — La Salve zingante inflige 4 blessures à cette créature ou à ce joueur à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact

C16

{T} : Ajoutez {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant

Terrain

À la fin du tour, si vous ne contrôlez aucun artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact

C16

{T} : Ajoutez {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

(Le Caveau des chuchotements n'est pas un sort.)

{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

(Le Caveau des chuchotements n'est pas un sort.)

{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

(Le Caveau des chuchotements n'est pas un sort.)

{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

(Le Caveau des chuchotements n'est pas un sort.)

{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C14

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C14

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C14

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C14

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact C16

Indestructible
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain MBS

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.
{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. (Il inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

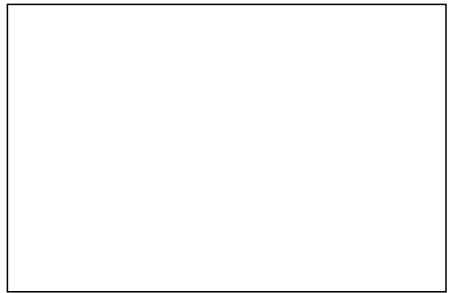


Terrain-artefact C16

Indestructible
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

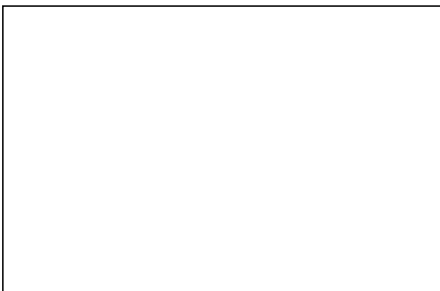


Terrain MBS

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.
{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. (Il inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

MBS

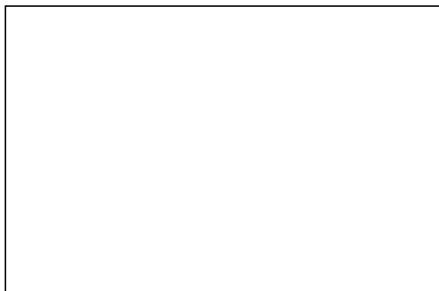
{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. (Il inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

C16

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

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

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

MBS

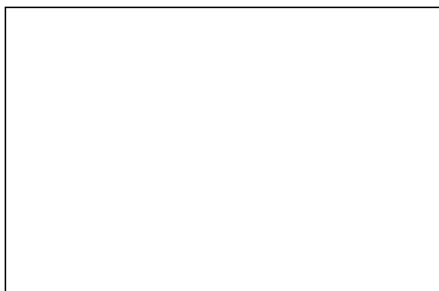
{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. (Il inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

C16

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

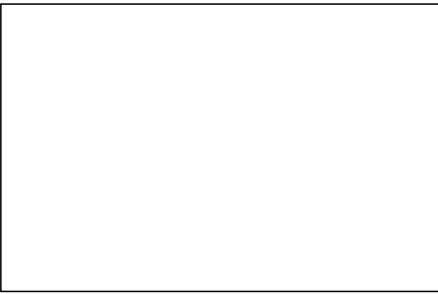
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à la créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

C16

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

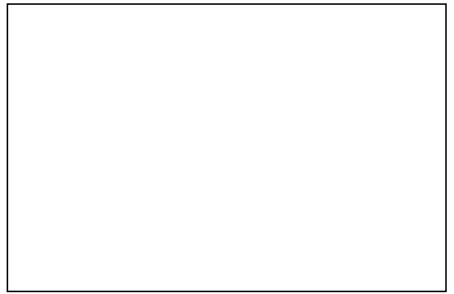
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à la créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



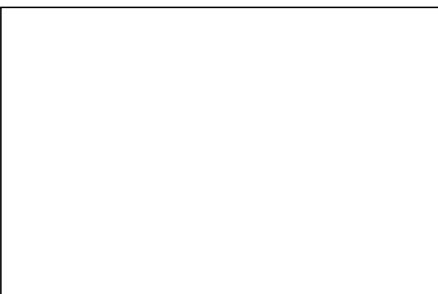
Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

C16

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

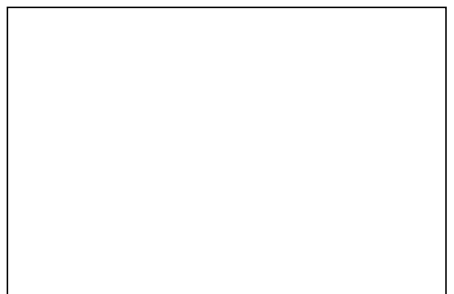
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à la créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

DDS

<i>Art des métaux</i> — {T} : Ajoutez un mana de n'importe quel couleur à votre réserve. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

DDS

<i>Art des métaux</i> — {T} : Ajoutez un mana de n'importe quel couleur à votre réserve. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

DDS

<i>Art des métaux</i> — {T} : Ajoutez un mana de n'importe quel couleur à votre réserve. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

