


Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

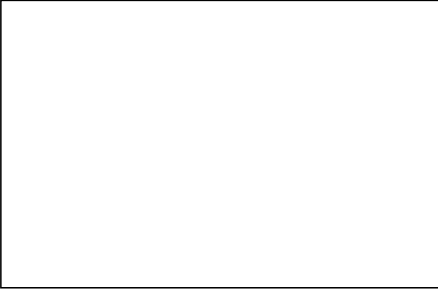


Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

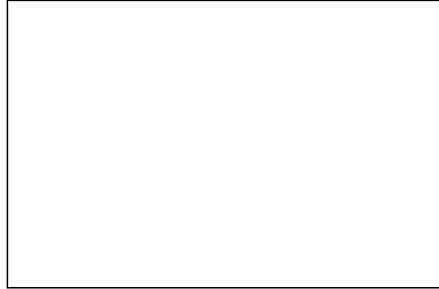


Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

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

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier de guerre vulshok

{2}{R}{R}



Créature : sanglier et bête

U

Quand le Sanglier de guerre vulshok arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier de guerre vulshok

{2}{R}{R}



Créature : sanglier et bête

U

Quand le Sanglier de guerre vulshok arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier de guerre vulshok

{2}{R}{R}



Créature : sanglier et bête

U

Quand le Sanglier de guerre vulshok arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier de guerre vulshok

{2}{R}{R}



Créature : sanglier et bête

U

Quand le Sanglier de guerre vulshok arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}


Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Pyroclasme {1}{R}



Rituel U  
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Pyroclasme {1}{R}



Rituel U  
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Pyroclasme {1}{R}



Rituel U  
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}



Rituel U  
Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

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

Grand Fourneau



Terrain-artefact C  
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site **C**

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}



Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite

{1}



Artefact

C

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

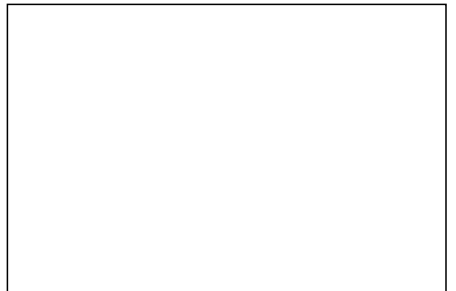
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite

{1}



Artefact

C

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite

{1}



Artefact

C

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

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

Bombe à sortilèges de pyrite

{1}



Artefact

C

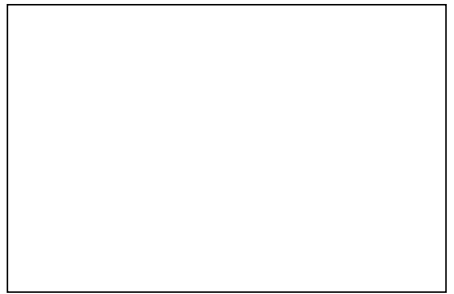
{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

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

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}




Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Choc {R}



Éphémère C  
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Choc {R}



Éphémère C  
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Choc {R}



Éphémère C  
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}



Éphémère C  
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Choisissez une nouvelle cible pour un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Choisissez une nouvelle cible pour un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Choisissez une nouvelle cible pour un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser

{1}{R}


Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


**Fracasser** {1}{R}



Éphémère **C**  
Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


**Fracasser** {1}{R}



Éphémère **C**  
Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


**Fracasser** {1}{R}



Éphémère **C**  
Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pulsation de la Forge** {1}{R}{R}



Éphémère **R**  
La Pulsation de la Forge inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Puis si ce joueur ou le contrôleur de ce permanent a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsation de la Forge dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de la Forge

{1}{R}{R}

Éphémère

R

La Pulsation de la Forge inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Puis si ce joueur ou le contrôleur de ce permanent a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsation de la Forge dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de la Forge

{1}{R}{R}

Éphémère

R

La Pulsation de la Forge inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Puis si ce joueur ou le contrôleur de ce permanent a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsation de la Forge dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de la Forge

{1}{R}{R}

Éphémère

R

La Pulsation de la Forge inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Puis si ce joueur ou le contrôleur de ce permanent a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsation de la Forge dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast