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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon shivân {4}{R}{R}

Créature : dragon U

Vol
{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon shivân {4}{R}{R}

Créature : dragon U

Vol
{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon shivân {4}{R}{R}

Créature : dragon U

Vol
{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur à l'arc {3}{R}{R}

Créature : bête R

{R}, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque : Le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur à l'arc {3}{R}{R}

Créature : bête R

{R}, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque : Le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition {3}{R}

Rituel C

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition {3}{R}

Rituel C

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition {3}{R}

Rituel C

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition {3}{R}

Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres {2}{R}

Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres {2}{R}

Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres {2}{R}

Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres {2}{R}

Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Talisman d'impulsion {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Le Talisman d'impulsion vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'impulsion {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Le Talisman d'impulsion vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser {1}{R}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction résonnante {1}{R}

Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé et tous les autres artefacts ayant le même nom que cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction résonnante {1}{R}

Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé et tous les autres artefacts ayant le même nom que cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction résonnante {1}{R}

Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé et tous les autres artefacts ayant le même nom que cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détonation {X}{R}

Rituel **U**

Détruisez l'artefact ciblé ayant une valeur de mana de X. Il ne peut pas être régénéré. La Détonation inflige X blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détonation {X}{R}

Rituel U

Détruisez l'artefact ciblé ayant une valeur de mana de X. Il ne peut pas être régénéré. La Détonation inflige X blessures au contrôleur de cet artefact.

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

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

Balance du sacrifice {3}

Artefact R

Au début de votre entretien, détruisez un permanent non-terrain ciblé avec la plus petite valeur de mana. (Si au moins deux permanents partagent le coût converti de mana le plus faible, ciblez n'importe lequel d'entre eux.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balance du sacrifice {3}

Artefact R

Au début de votre entretien, détruisez un permanent non-terrain ciblé avec la plus petite valeur de mana. (Si au moins deux permanents partagent le coût converti de mana le plus faible, ciblez n'importe lequel d'entre eux.)

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast