

Brigadier entravarc {8}



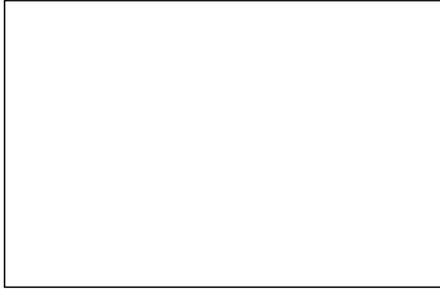
Créature-artefact : golem R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature avec la modularité que vous contrôlez.
Modularité 6

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

Brigadier entravarc {8}



Créature-artefact : golem R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature avec la modularité que vous contrôlez.
Modularité 6

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

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur 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

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}



Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}



Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}



Créature-artefact : insecte C

Vol

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}



Créature-artefact : insecte C
Vol
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slith entravarc {2}



Créature-artefact : slith U
À chaque fois que le Slith entravarc inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

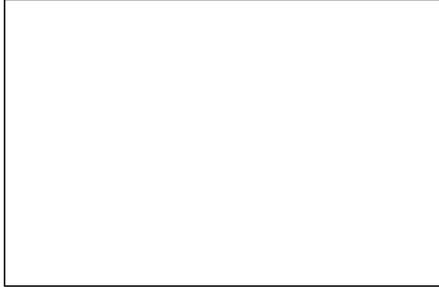


Créature-artefact : insecte C
Vol
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slith entravarc {2}



Créature-artefact : slith U
À chaque fois que le Slith entravarc inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +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

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +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

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +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

Démembrement {2}{R}



Rituel **U**

Détruisez un artefact ciblé. Si cet artefact a des marqueurs sur lui, mettez autant de marqueurs +1/+1 ou « charge » sur un artefact que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démembrement

{2}{R}



Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé. Si cet artefact a des marqueurs sur lui, mettez autant de marqueurs +1/+1 ou « charge » sur un artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démembrement

{2}{R}



Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé. Si cet artefact a des marqueurs sur lui, mettez autant de marqueurs +1/+1 ou « charge » sur un artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démembrement

{2}{R}



Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé. Si cet artefact a des marqueurs sur lui, mettez autant de marqueurs +1/+1 ou « charge » sur un artefact que vous contrôlez.

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

Fabrication

{2}{U}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

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

Fabrication

{2}{U}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



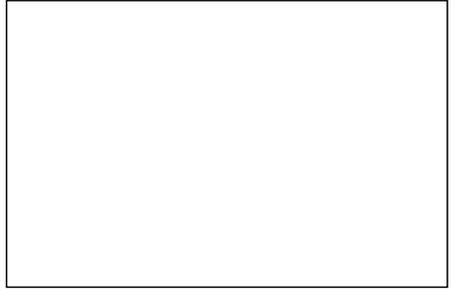
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



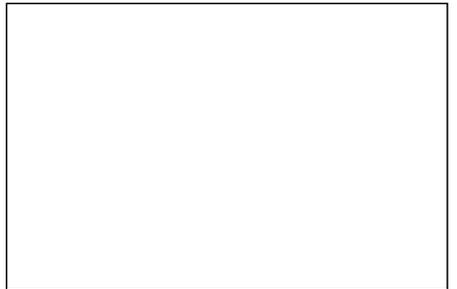
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

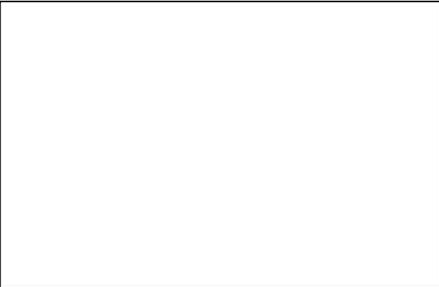
{T} : Ajoutez {C}.

{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

Nexus des scintimites



Terrain

R

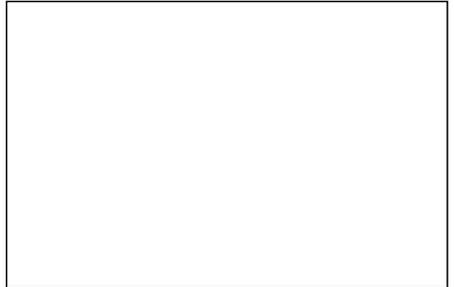
{T} : Ajoutez {C}.

{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

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

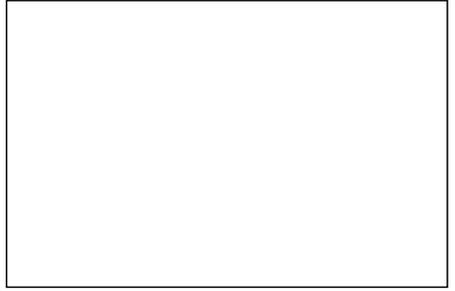
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

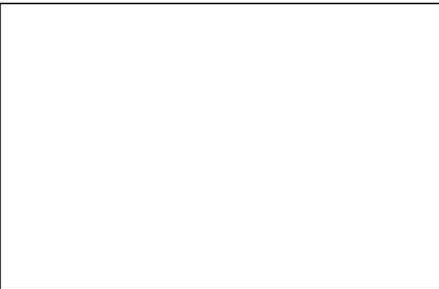
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

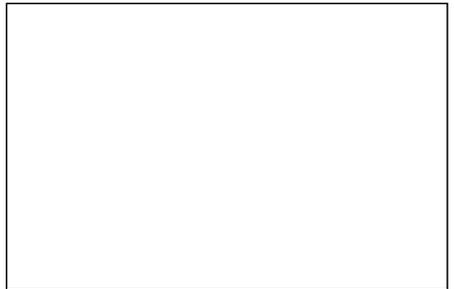
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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

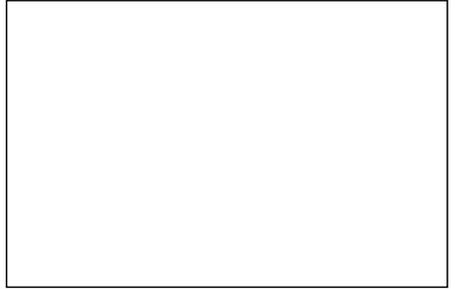
R

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

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

Annelures d'éclair

{3}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « charge » sur les Annelures d'éclair.

Au début de votre entretien, si les Annelures d'éclair ont au moins cinq marqueurs « charge » sur elles, retirez-les tous et créez autant de jetons de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annelures d'éclair

{3}



Artefact

R

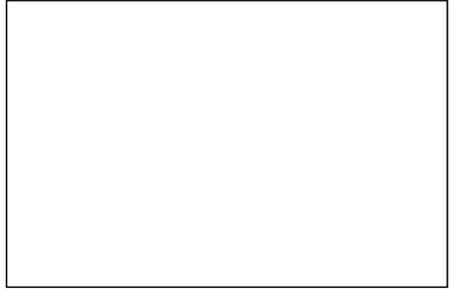
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « charge » sur les Annelures d'éclair.

Au début de votre entretien, si les Annelures d'éclair ont au moins cinq marqueurs « charge » sur elles, retirez-les tous et créez autant de jetons de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

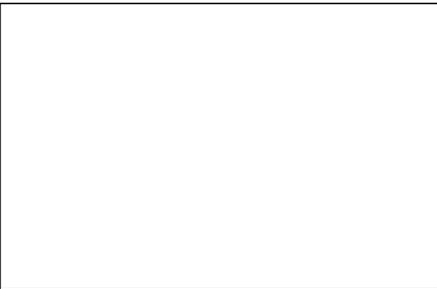
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annelures d'éclair

{3}



Artefact

R

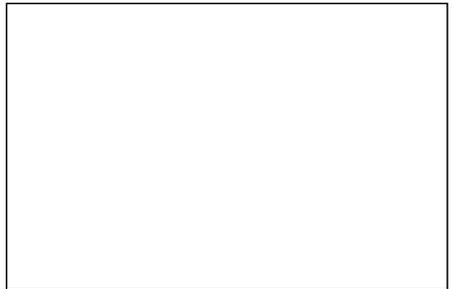
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « charge » sur les Annelures d'éclair.

Au début de votre entretien, si les Annelures d'éclair ont au moins cinq marqueurs « charge » sur elles, retirez-les tous et créez autant de jetons de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

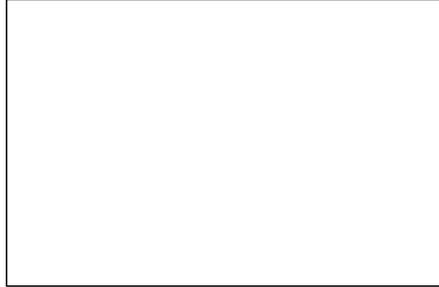
Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

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

Saisie des rênes

{3}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.

? Sacrifiez une créature. La Saisie des rênes inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible.

Union {2}{R} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des rênes

{3}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.

? Sacrifiez une créature. La Saisie des rênes inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible.

Union {2}{R} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des rênes

{3}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.

? Sacrifiez une créature. La Saisie des rênes inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible.

Union {2}{R} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}

Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du fourneau {6}{R}{R}{R}

Créature : dragon R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Vol

Quand le Dragon du fourneau arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez tous les artefacts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}

Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du fourneau {6}{R}{R}{R}

Créature : dragon R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)
Vol

Quand le Dragon du fourneau arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez tous les artefacts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du fourneau

{6}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

Vol

Quand le Dragon du fourneau arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez tous les artefacts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}

Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième aurore

{1}{W}{W}

Éphémère

R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième aurore

{1}{W}{W}

Éphémère

R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast