


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

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

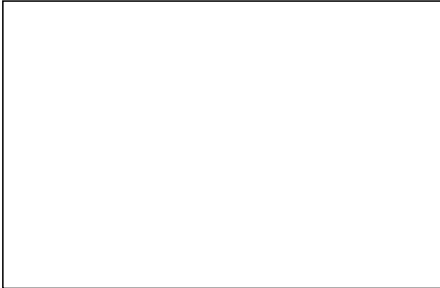
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



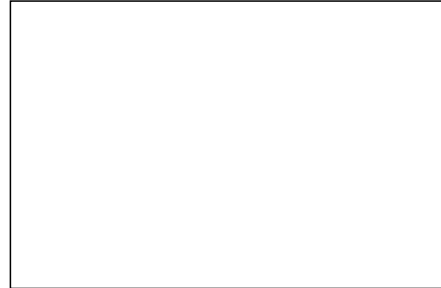
Créature-artefact : djaggernaut U

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

Piqueur entravarc {2}




Créature-artefact : insecte C

Vol
 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

Piqueur entravarc {2}



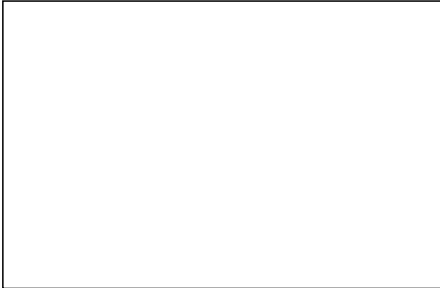
Créature-artefact : insecte C

Vol
 Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

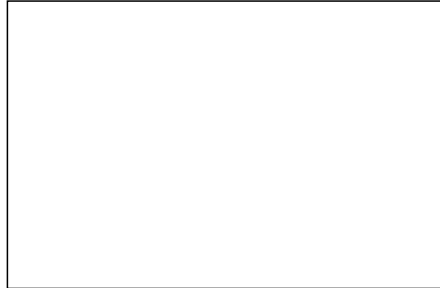


Créature-artefact : insecte C
 Vol
 Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}




Créature-artefact : myr U
 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 U
 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}

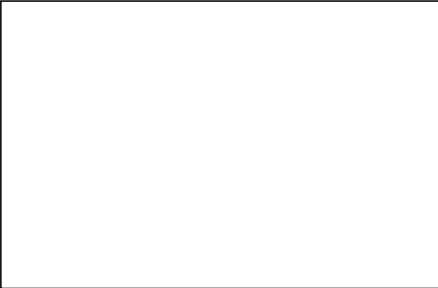


Créature-artefact : myr U
 Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slith entravarc {2}



Créature-artefact : slith U

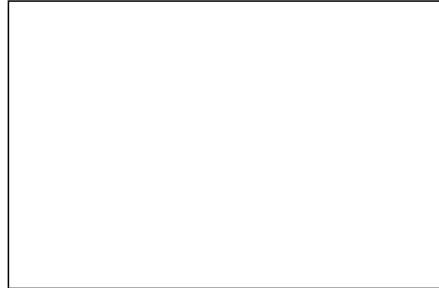
À chaque fois que le Slith entravarc inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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}



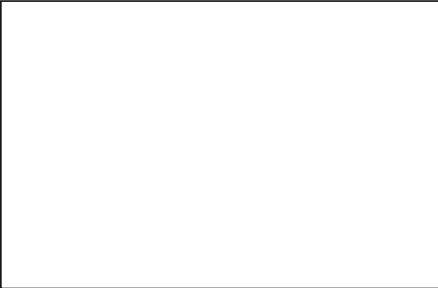
Créature-artefact : construction C

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}



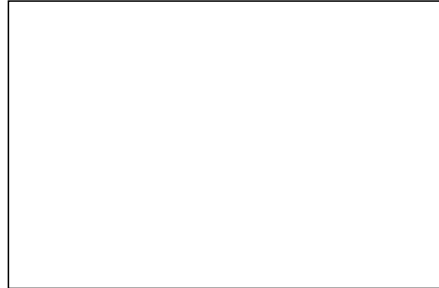
Créature-artefact : construction **C**

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

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

Disciple du Caveau {B}



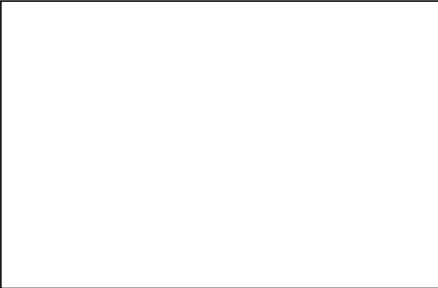
Créature : humain et clerc **C**

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}



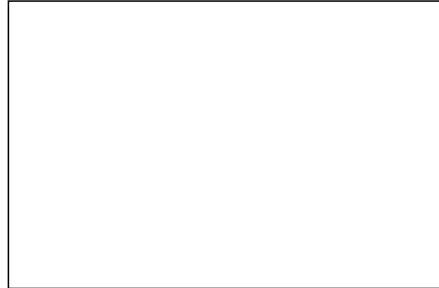
Créature : humain et clerc **C**

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 **C**

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 **C**

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

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



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

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

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

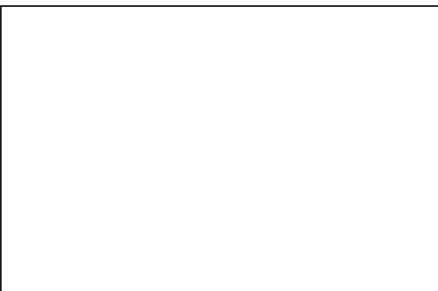
{T} : Ajoutez {C}.

{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

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

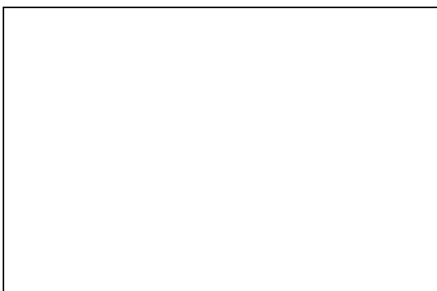
{T} : Ajoutez {C}.

{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

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



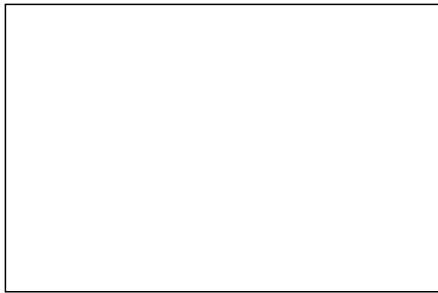
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

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


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

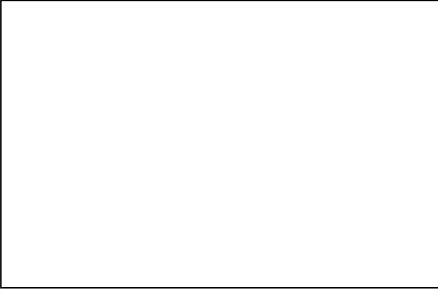
Pincecrâne {1}



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

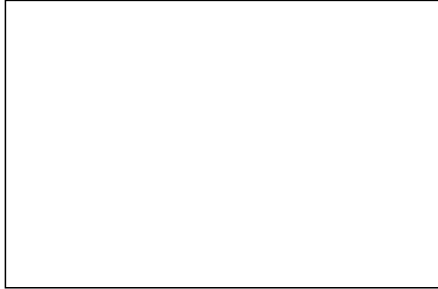
Pincecrâne {1}



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

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

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

Dernier mot

{2}{U}{U}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier mot

{2}{U}{U}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier mot

{2}{U}{U}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier mot

{2}{U}{U}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance

{2}{U}



Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance

{2}{U}



Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance

{2}{U}



Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance

{2}{U}



Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slobad, réameur gobelin

{1}{R}

Créature légendaire : gobelin et artificier

R

Sacrifiez un artefact : Un artefact ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slobad, réameur gobelin

{1}{R}

Créature légendaire : gobelin et artificier

R

Sacrifiez un artefact : Un artefact ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slobad, réameur gobelin

{1}{R}

Créature légendaire : gobelin et artificier

R

Sacrifiez un artefact : Un artefact ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

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

Brute de sombracier

{2}



Artefact

U

Indestructible

{3} : La Brute de sombracier devient une créature-artefact 2/2 bête jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute de sombracrier

{2}



Artefact

U

Indestructible

{3} : La Brute de sombracrier devient une créature-arte-
fact 2/2 bête jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X
marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur
de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le
Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X
marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur
de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le
Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X
marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur
de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le
Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}

Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

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